2006年 总第211期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

02






ISSN 1007-0060
02>

XY2.163.com

大话西游Ⅱ ONLINE









一个宝宝带给你什么？
爱情结晶？
合家幸福？
生命延续？
属性加强？
附加技能？
又或者远远不止于此，
醉过方知酒浓 爱过才懂情重
为人父母，也要试过才真正了解

全新资料片《两小无猜》温情推出

暖洋洋的回忆里幸福地偷笑



网易 NetEase www.163.com　网易互动娱乐

广州网易互动娱乐有限公司　地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼
电话：020-83936163　传真：020-85546362










十年铸剑
傲世登场
北京目标在线科技有限公司
客服电话：010—82306868
传　　真：010—82306885
网　　址：www.fodonline.com

GP game-V 手机游戏评测中心 2005年度大奖



向垃圾游戏说 NO!

中国手机游戏评测专家

game-V手机游戏评测中心

http://mmm.game-v.com

评选范围

本次评选共涉及游戏300余款，全部为game—V手机游戏评测中心05年7月12日—12月10日所评测过并已在中国移动百宝箱上市的K—Java手机游戏产品。



2005年
年度手机游戏金奖
战狼



2005年
年度手机游戏银奖
波斯王子—武者之心

2005年度创意手机游戏奖 重金属世界

2005年度游戏编辑推荐奖 合金弹头2

2005年度优秀国内手机游戏开发商 成都联合众志

2005年度优秀国外手机游戏开发商 智乐GAMELOFT

年度动作游戏奖 战狼（提名：波斯王子—武者之心、重金属世界）
年度射击游戏奖 十三号特工（提名：西伯利亚攻击、正版雷电系列）
年度格斗游戏奖 饿狼传说（提名：拳皇、侍魂）
年度益智游戏奖 企鹅大战（提名：老鼠爱大米、仓鼠归来）
年度角色扮演游戏奖 仙剑奇侠传（提名：真三国吕布传5）
年度策略游戏奖（空缺）

媒体支持：新浪游戏、网易、17173、大众软件、家用电脑与游戏、通信技术、天极网、硅谷动力、人民网、大众游戏网、Pcpop、移动天使、中游网、小熊在线（游戏轴心）、game1313、数码先锋、T3世界发明

特别感谢：国家数字媒体技术产业化（北京）基地 北京数字娱乐产业示范基地 北京市石景山区科学技术委员会

亲密接触

立体的《大学生》杂志

1 好看的《大学生》

提升你的品质 满足多角度需求

2006年3月《大学生·时尚英语》正式和读者见面
从2006年3月开始，每月可以收到3本《大学生》，爽！过

第一本：《大学生-中国校园》
第二本：《大学生-能力博士》
第三本：《大学生-时尚·英语》

订阅代号：82-166

现在我社邮购部已开始办理全年订阅！全套《大学生》每年只需155元。
《大学生-中国校园》月初发行5元/本 全年11本（8月停发）合计55元
《大学生-能力博士》月中发行5元/本 全年11本（8月停发）合计55元
《大学生-时尚·英语》月底发行5元/本 全年9本（3月发行、8月停发）合计45元
凡是已订阅了《大学生-中国校园》和《大学生-能力博士》的订户，无论你是在邮局或我社邮购部等处订阅的，如需订阅《大学生-时尚·英语》，只需向我社邮购部补寄45元即

邮购地址：北京市朝阳区北四环中路33号　邮编：100101
收款人：大学生杂志社邮购部　热线电话：010-64876015，010-64876011

特别提示：汇款单上必须注明您的详细地址、邮政编码、姓名、订阅杂志的名称、数量、止月份和联系电话或电子邮件。



3 中国大学生国际讲坛® 可听的《大学生》

近期杰出人士在中国大学生国际讲坛的演讲行程

就近学校同学听讲座请联系我们，或请直接与承办院校联络

中国大学生国际讲坛自2005年4月19日揭牌以来，已有近十万人聆听了演讲。在全国各地高校反响强烈，几个月来，像上海交通大学、武汉大学、中南大学、厦门大学、哈尔滨工程大学等全国百余所高校陆续向我们发出了真挚的邀请。我们很受感动和鼓舞，更坚定了做好“中国大学生国际讲坛”的信心。

明年大学生国际讲坛将继续以“聆听教诲、感受世界、享受知识、交流观点”为宗旨，先为大家作以下安排：

敦煌研究院院长　樊锦诗
麦肯锡公司全球董事　吴海
著名华裔侦探　李昌钰

具体时间以杂志上公布为准，请大家及时关注！

由于邀请嘉宾均为国内外具有较大影响力的杰出人士，因此希望热心此事的个人或者社团先与本校党委学生工作部和团委学生会取得联系，以便周密安排他们的行程。

联络我们：大学生杂志社　王肇辉　高丽飒
邮箱：gao_li_sa@sina.com
电话：010-64830749　传真：010-64830749
通讯地址：北京市北四环中路33号大学生杂志社（100101）

零距离的《大学生》

亲爱的读者、亲爱的朋友，《大学生》杂志与你亲密接触的路标

2 每月20万人次点击

立刻登陆 http://www.chinacampus.org

中国大学生网改版啦！
更新更快、内容更全面、实用性更强。
三大亮点！

编辑在线：推出“在线答疑”和“编辑推荐”新专栏。
杂志社和社会各领域的专家为大家解答疑惑：专家名单请近期登陆大学生网站查阅。同时，我们将推出《大学生》编辑们的个人博客，定期为大家推荐第一线的书目、音乐。

大学生网（http://www.chinacampus.org）是大学生杂志社的官方网站，也是一个专门面向全国所有大学生朋友的网站

在线阅读：大学生运动！看看20年来，中国的大学生群体，都发生了怎样的变化。新刊老刊一起读，连1988年的杂志内容，到时都可以在网上看到啦！

论　坛：BBS: bbs.chinacampus.org做最精致的BBS，最贴心的学生论坛！
大学生论坛是目前网上人气最火爆的综合性大学生论坛之一，注册会员近6万名，日均发帖1000篇，月“观战”4万人次，从大学校园到社会看点，原创、咨询、茶楼，囊括所有关键字！

大众软件官方网站隆重改版

www.popsoft.com.cn

新刊预告，独家视点，展现《大众软件》风采

在线调查，在线投票，在线评刊

第一时间表达你对杂志的感受

线上投稿，晶合论坛

让你与编辑直接对话交流

参与活动专区中的各种活动，赢取丰富奖品

读者俱乐部开启会员服务通道

大卖场提供优质优惠的各种电脑与数码产品

拿起你的鼠标

点击 www.popsoft.com.cn

我们之间就畅连无阻

固本培元



我们的记者都说做产业报告是恶梦之旅，其实他们的恶梦是不曾中断的，因为从现在开始他们就将为新的一年的产业报告而开始积累数据了。这样做的目的只有一个——“聚沙成塔”。看到2005年的产业报告，深为国内的单机市场而忧心。更怀疑2006年国内原创的单机产品还能不能有新作面世。

随后的一周，匆匆走访了上海的游戏厂商，虽说每天还要跑4家左右的厂商，但比起2004年一日七八家的频率还是感觉轻松了很多。幸存下来和依然支撑的厂商向我介绍了2006年的许多新产品，但对我而言许多的“新产品”，特别是许多国内原创的“新产品”我已经至少听了2年以上。这些改了又改，或者有些根本连改也未能改过的产品，相较当年立项时的豪情壮志，如此之难产，大约是谁也没有想过的。网络游戏的大潮已经开始慢慢退下，当年到处敲锣打鼓的喧闹景象已经不在，这样的时候正是可以好好回味一番的时刻了。

回想这两年来国内原创网络游戏，除了难产的之外，确也诞生了一批早产的婴儿。因为早产，所以先天发育并不健全，早早夭折也就成为了不难理解的事实。

掐指算来，这两年数得上的，还能受到玩家一定喜爱的国内原创网络游戏，好像除了网易出品的以外，其他的都是出自“老牌”单机游戏制作公司。西山居的“剑侠”，目标的“天骄”，像素软件的“刀剑”这些单机时代的佼佼者，依旧成为网游时代的宠儿。一款《魔兽世界》再次证明了网络游戏还是游戏，再次证明了暴雪之强强在对游戏性的把握之上。单机是积累，是沉淀，没有这种积累和沉淀就希望能一飞冲天绝对是幻想。

2004年盛大独占鳌头，2005年九城携“魔兽”风光无限，可是这些领军者都是靠代理游戏获得了成功，而他们自己的产品却大打折扣，甚至踪影难寻。为什么？因为“罗马不是一天建成的”，“不积跬步无以致千里”，“火车不是推的，泰山不是堆的”，古今中外概莫能免。都说韩国网游是泡菜，说得真是很形象，通俗的意思就是没内涵很简单，其实这不难理解，因为韩国的游戏业同样没有单机的积累；但从另一个角度说，泡菜也是需要一定时间才能酿成，人家是泡菜，我们也就是“大丰收”。

善待单机，关注单机，投入单机，扶持单机，期待2006年国内游戏产业的人们，固本培元，只有这样才能让中国原创游戏生根发芽。

King@popsoft.com.cn

完成于上海滩

活动区

创意“快闪”

——《梦幻西游》百万周年“快闪”截图大赛

在2006年1月《梦幻西游》两周年之际，网易将和《大众软件》联合举办创意“快闪”截图大赛。“快闪族”是一个新兴的时尚群体，他们原本是通过网络结识的一群年轻男女，瞬间集中在一个地点同时做一件事情之后迅速散去。如，游戏中突然出现一群老虎头，高声呐喊“我要染发！”然后悄然散去；又如长安城中一群人排队长跑，招摇过市。

怎么样，有“快闪”的冲动了吗？快快将你与其他玩家一起进行的创意“快闪”截图发送到活动信箱，以特别的方式共同迎接“梦幻”两周年，共同见证100万人在线的网游成绩，赢取神秘的“梦幻”两周年限量版周边产品！

活动时间： 2006年1月15日～2月15日

投稿要求： 创意“快闪”需要15人以上共同完成，满足15人参与的基本条件后，参与人数越多，“快闪”越成功。“快闪”创意要求新奇、独特、搞怪，整齐划一的动作、齐声喊出的口号都可以给你的作品加分。请将截图以附件方式发送到活动信箱（**winner@popsoft.com.cn**），投稿邮件主题中请注明“梦幻西游快闪截图”字样，在邮件正文部分对“快闪”创意进行100字左右的说明。最后请注明作者的真实姓名、游戏昵称、所在服务器、通讯地址、邮编、联系电话和电子邮箱。

活动奖品： 由网易公司提供的《梦幻西游》两周年限量版周边产品。

（如图示意）



手机投票区

TOPTEN手机软件投票代码见http://www.popsoft.com/sms/topten.htm或读者调查卡。如果所投软件不在候选名单中，请输入游戏名称。

游戏投票：TPR+选择的软件代码或软件名称，移动用户发送至特服号629903，联通用户发送至特服号929903。一次多投的用户请在不同代码之间用逗号分隔。

手机投票费用为每条短消息0.5元。查询排行费用为每条短消息0.5元。

本期手机投票中奖者为

132XXXX6779 **139XXXX5685**
135XXXX5095 **138XXXX5192**
135XXXX4373



手机投票的部分奖品

幸运读者区

本期幸运读者将获得QQ幻想提供的价值30元的Q币卡。

山东	张国锋	湖北	余洋	福建	王郑瑚
山东	王玮	黑龙江	李佳君	辽宁	高峰
黑龙江	刘波	湖南	李春阳	天津	陈含
河北	王嘉玉	湖北	尹康	黑龙江	战杨
陕西	段耀文	浙江	张宇	吉林	张晟
广西	董伟	北京	刘震	山东	曲同斐
辽宁	樊军	湖北	孟庆凯	江苏	邵彦人
四川	王璐睿	安徽	桑华煜		



Q币有6种特别的图案

幸运读者包括：从寄回的当期读者调查卡（杂志中所夹单页）中抽取的幸运读者，以及TOP TEN网上（投票地址http://bbs.popsoft.com/topten/）投票产生的幸运读者。

下期幸运读者奖品为爱德发高科技集团提供的“漫步者”电脑周边产品。

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

CONTENTS 目录

2006年第02期 总第211

下期预报

攻城略地：极品飞车——无间追踪

数字码头：和牛魔王一起拍月亮

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邬楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 眉晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2006年01月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第02期 总第21

非常铃音！非常实惠！



手机铃声下载指南

移动

下载方式：发送 6 6 到 33552102 即可无限量下载以下所有铃声 下载不成功不收费
（适用范围：中国移动开通GPRS用户或WAP功能彩屏手机用户）

编辑短信 66 → 发送到 33552102 → 按照短信提示回复铃声代码 00039 → 成功下载 “我最摇摆”

联通

下载方式：发送 铃声代码 到 93552102 （不包括CDMA手机） 2元/条

编辑短信 铃声代码 → 发送到 93552102 → 成功下载 “水晶鞋”

歌曲试听：

12590561801 02
输入铃声编号
1015925501
1699835

新歌打榜

编号	歌名	歌手
01046	倒带	蔡依林
00104	两个人的地球	何洁
00106	甜蜜的，我爱你	李宇春
00039	我最摇摆	李宇春
00126	爱有天意	秦海璐
00256	童话	光良
01177	我的骄傲	容祖儿
00589	能能甜甜就是我	张含韵
00163	起点	张韶涵
00352	爱上一个人	陈慧琳
00065	我的左手旁边是你的右手	赵静怡
00719	栀子花开	何炅
00112	笔记	周笔畅
00072	爱我还是他	周笔畅
00500	飘摇	周迅
00138	谁还相信	江美琪
00494	江南	林俊杰
00345	爱了点伤	阿桑

想听就听

编号	歌名	歌手
00393	乱世佳人	Twins
00458	饮歌	Twins
00478	见习爱神	Twins
00889	恋爱大过天	Twins
01013	风筝与风	Twins
01087	下一站天后	Twins
01160	我是你的罗密欧	花儿乐队
00426	勇气	梁静茹
00738	宁夏	梁静茹
00948	分手快乐	梁静茹
00408	编号89757	林俊杰
00447	突然累了	林俊杰
00570	为爱痴狂	刘若英
01084	后来	刘若英
01101	很爱很爱你钢琴版	刘若英
00817	一公尺	言承旭
00572	广岛之恋	莫文蔚
00951	单人房双人床	莫文蔚

经典在线

编号	歌名	歌手
00394	光辉岁月	beyond
00429	情人	beyond
00431	长城	beyond
01079	真的爱你	beyond
01250	阿拉伯跳舞女郎	beyond
01268	海阔天空	beyond
00729	大地	beyond
00139	你是你我是我	迪克牛仔
01255	有多少爱可以重来	迪克牛仔
00288	誓言	王菲
00310	催眠	王菲
00395	只爱陌生人	王菲
00950	但愿人长久	王菲
01016	香奈儿	王菲
01146	闷	王菲
01230	棋子	王菲
01271	剪爱	张惠妹
00896	白月光	张信哲

怀旧专区

编号	歌名	歌手
00631	杀破狼	JS
00299	吉祥三宝	布仁巴雅尔
01211	你的眼神	蔡琴
00346	许愿池的希腊少女	蔡依林
00685	招牌动作	蔡依林
00739	Love Love Love	蔡依林
00809	说爱你	蔡依林
01078	看我七十二变	蔡依林
00160	始作俑者	蔡依琳
00934	偏偏喜欢你	陈百强
00580	蒙娜丽莎的眼泪	林志炫
00893	爱不爱我	零点乐队
00684	心醉	刘德华
00845	笨小孩	刘德华
00938	无间道	刘德华
01065	爱你一万年	刘德华
01085	上海滩完整版	刘德华
01228	男人哭吧不是罪	刘德华
01273	天意	刘德华
01063	冰雨	刘德华
01080	世界第一等	刘德华
00690	下辈子如果我还记得你	马郁
00340	Super Love	蜜雪薇琪
00253	两只蝴蝶	庞龙
00718	杯水情歌	庞龙
00735	Radio In My Head	朴树
00980	Colorful Day	朴树
00522	on your mark	恰克与飞鸟
00491	永不退缩	任贤齐
00710	伤心太平洋	任贤齐
01254	心太软	任贤齐
01329	一生有你	水木年华
00140	披着羊皮的狼	谭咏麟
01089	丁香花	唐磊
00428	太委屈	陶晶莹
00128	硬骨头	天堂乐队
00130	潮水	天堂乐队
00724	边走边爱	谢霆锋
00834	活着VIVA	谢霆锋

和弦速递

编号	歌名	歌手
01163	爱就爱了	陈琳
00046	爱你所爱的	陈西贝
00711	我不是一百分	陈小春
00946	算你狠	陈小春
00339	最动听	房祖名
01260	第一次	光良
00142	手机留言	光良
01191	无地自容	黑豹乐队
00271	回心转意	黑龙
00611	六月的雨	胡歌
00132	新鸳鸯蝴蝶梦	黄安
00914	小薇	黄品源
00678	手放开	李圣杰
00564	远走高飞	林忆莲
00623	你到底爱谁	刘嘉亮
00281	孤单北半球	欧得洋
00286	浪漫群岛	欧得洋
00689	我不是黄蓉	王蓉
00335	翅膀	王心凌
01188	爱你	王心凌
00737	第一次爱的人	王心凌
00049	白羊纪	夏颖
00913	地下铁	萧亚轩
00657	男人海洋	小刚
00045	水晶鞋	谢雅雯
00949	大风吹	许慧欣
00171	幸福	许慧欣
01246	泪海	许茹云

动感地带

编号	歌名	歌手
00174	半糖主义	S.H.E
00780	Only Lonely	S.H.E
00842	痛快	S.H.E
00879	美丽新世界	S.H.E
01024	Super Star	S.H.E
01176	侏罗纪	S.H.E
01247	恋人未满	S.H.E
00850	我爱你	S.H.E
00133	有话直说	潘玮柏
00293	Kiss Me 123	潘玮柏
00876	快乐崇拜	潘玮柏 张韶涵
00597	我也很想他	孙燕姿
00940	绿光	孙燕姿
01086	神奇	孙燕姿
01218	天黑黑	孙燕姿
00292	爱的就是你	王力宏
00681	心中的日月	王力宏
00762	爱很简单	陶吉吉

终极力量

编号	歌名	歌手
00427	花花世界	陈慧琳
00471	每次都想呼喊你的名字	永邦
00714	我难过	5566
01009	撕夜	阿杜
01114	天天看到你	阿杜
01171	他一定很爱你	阿杜
01265	坚持到底	阿杜
01326	离别	阿杜
00436	十年	陈奕迅
00954	新长征路上的摇滚	崔健
00169	你要的爱	戴佩妮
00055	情人	刀郎
00109	2002年的第一场雪	刀郎
01223	甜蜜蜜	邓丽君
01269	三万英尺	迪克牛仔
00057	不要再害怕寂寞	丁叮
00406	回到我身边	东来东往
00682	爱与诚	古巨基

不同凡响

编号	歌名	歌手
00953	Fly Away	F.I.R乐队
01017	你的微笑	F.I.R乐队
01062	Lydia	F.I.R乐队
01106	我们的爱	F.I.R乐队
01198	你的微笑	F.I.R乐队
00448	千年之恋	F.I.R乐队
01259	两个人的烟火大城小事主题曲	
00141	情不自禁	陈慧琳
00356	北极雪	陈慧琳
00136	脱掉	杜德伟
00161	快爱	杜德伟
00715	亲爱的你怎么不在身边	江美琪
01273	红日	李克勤
00594	爱江山更爱美人	李丽芬
01274	胆小鬼	梁咏琪
00366	木乃伊	林俊杰
00424	温柔的冒犯	陆毅
00536	狐狸精	罗志祥

万首铃声大搜索！

手机发送
RJ + 歌曲关键字到
3355777666
(例：发送RJ老鼠爱大米到3355777666,精美和弦铃声老鼠爱大米就给你所有了)
支持中国移动彩信用户 1元/条

参与空中娱乐获积分换心仪礼物奖品，体验空中嘉年华的精彩与新潮，详情登陆www.kongzhong.com



信息费：1元/分钟

节日的祝福

想把两了的歌曲和祝福送给爱人和朋友吗？有什么难以启齿的表白？让手机祝福替你表达一切吧！
中国移动用户手机拨打
1259056560202
即可心想事成哦！

银企合作助力
北京银行与汉王科技银企合作顺利签约

■本刊记者 冰河

2005年12月8日，“北京银行与汉王科技银企合作签约仪式”在汉王大厦成功举办。合约中明确了北京银行为汉王科技公司提供2亿元贷款及提供全方位金融服务的合作协议。北京银行副行长姜德耀、汉王科技总裁刘迎建、北京市政府相关领导以及80余家媒体代表出席并见证了签约仪式。此次贷款额度高达2亿元，在中关村软件企业中尚属首次。



北京银行与汉王科技银企合作签约仪式现场

北京银行与汉王科技的合作由来已久。自2001年，北京银行推出“小巨人”计划之后，就把汉王科技作为重点扶持企业。签约仪式上，汉王科技总裁刘迎建表示：“汉王科技是一个以‘技术创新、知识创新’为核心的企业，北京银行此举为汉王科技的持续发展，再次迈向卓越提供了有力的资金保障。汉王将通过此次有效合作，利用此次贷款资金，在技术不断创新的同时，扩大市场，从而带动整个智能识别产业的发展。”北京银行副行长姜德耀表示：“我国中小企业已成为支持经济发展的重要力量，同时，贷款也成为中小企业的重要融资渠道。为了加大对企业的服务力度，北京银行于2001年制定实施了专门服务中小企业的‘小巨人计划’。该项计划的推出目的，是扶持有发展前景的中小企业。汉王与北京银行从该计划推行开始，一直保持合作。今天，我们再次达成2亿元的合作，正是由于今天的汉王已发展成一个成熟的、有相当实力的企业。我们相信，加强银企合作，必将形成一个携手共赢的良好局面。”

半月看点

索尼相机事件

2005年12月12日，浙江省工商局公布了该省市场上数码相机产品质量抽检报告，其中索尼6个型号的相机被列为不合格产品，工商部门已作出责令其停止销售的决定。这6个型号不合格产品包括：上海索广电子有限公司生产的索尼H1、索尼L1相机，以及索尼电子（无锡）有限公司生产的索尼P200、索尼W7、索尼W5、索尼S90。索尼在最新的一次声明中就此事正式向国内消费者致歉，声称暂停此6款数码相机的销售，并为用户安排退货。

记者点评：此次事件既可被看作国内电子市场日趋规范化的一个标志，也为部分企业敲起了警钟。当然，索尼能在最后承认错误并采取相应措施，其态度还是值得肯定的。

2005年度A8原创中国颁奖典礼

“2005年度A8音乐原创中国颁奖典礼”在北京中山音乐堂圆满举行。此次颁奖典礼，揭晓并颁发了5个年度大奖和四大类13项的秋季赛奖项。“A8音乐原创中国”大赛由A8音乐主办，旨在推动中国本土原创音乐产业的发展，让更多的人展示自己的音乐才华。其中国电媒音乐原创歌曲大赛吸引了全国几十万音乐爱好者的参与和众多拥有高素质的音乐人才参赛。截至目前，参赛歌曲已达到1万余首。

想玩，就PLAY

在国内游戏市场已小有名气的“ACONX游戏概念店”，正式宣布自2005年12月10日起改名为“玩不累ONEPLAY游戏概念店”与消费者见面，并积极推动展店计划。除了北京海龙、崇文两家门店重新改装外，上海的第一家“静安寺旗舰店”也已于2005年12月17日，于南京西路乌鲁木齐路口的“炫动乐百动漫城”三楼盛大开幕。

联想携手IBM一周年


联想集团董事局主席杨元庆（左）在庆祝晚宴上

近日，联想集团与IBM公司共同举办了纪念联想集团成功并购IBM全球个人电脑业务暨双方签署全球战略合作协议一周年活动；同时藉此与社会各界共同分享联想在过去的一年中取得的经验和体会，并感谢社会各界人士长期以来给予联想的持续关注和大力支持。信息产业部副部长苟仲文，联想集团董事局主席杨元庆，IBM大中华区董事长兼首席执行总裁周伟焜，联想集团高级副总裁兼首席运营官刘军、副总裁兼中国区总经理陈绍鹏、副总裁吕岩以及包括政府、客户、合作伙伴和媒体在内的400余名各界嘉宾出席了庆祝晚宴。

网络歌手“爽”推出处女唱片



2005年12月20日，正大国际音乐制作中心和猫扑网在北京举行联合新闻发布会，宣布从猫扑网“走红”的第一位80后网络歌手“爽”的处女唱片《特洛伊》正式推出。爽是猫扑网的用户。一年前，当他把自己录制的歌曲贴在猫扑网后，被正大国际音乐制作中心的老总江凌看中，并在一周内双方闪电签约。爽刚刚踏入歌坛，就受到

了众多厂商的青睐，他先后成为2005年ESWC电子竞技大赛和网络游戏《竞马》的代言人。此次猫扑网和正大联手通过传统、网络等渠道共同推广爽的新唱片，意味着猫扑首次涉足唱片业。

记者点评：成名的途径越来越多，而互联网已成为其中最“简易”的途径之一了。

赛我网用户数破百万

2005年12月14日，韩国最大的博客和社区网站——赛我网（www.cyworld.com.cn）正式公布：截止到当天上午10:00，赛我网注册用户已突破100万大关。与此同时，赛我网还于2005年12月8日正式推出经过全面本地化的新版“2.0页面”。

打印机兼容性测试结果发布

2005年12月20日，共创软件联盟携手国家应用软件产品质量监督检验中心，公布了首批国产操作系统下打印机兼容性的测试结果。此测试结果对规范国产操作系统外围设备的兼容性、国产操作系统的广泛应用以及自主创新软件产业的健康发展起到了积极的作用，得到了科技部高技术研究发展中心、国家“863计划”软件重大专项专家组、北京市科学技术委员会、北京软件与信息服务业促进中心的大力支持、关注和业界的积极响应。

江民发布2005中国病毒报告

2005年12月12日，反病毒软件厂商江民科技发布《2005年十大病毒排行》及《中国大陆地区计算机病毒疫情报告》。报告显示，2005年度中国大陆地区木马及后门程序取代蠕虫成为病毒主流，通过即时通讯工具（主要是QQ及MSN）以及系统漏洞进行传播的病毒，已取代电子邮件成为病毒传播的主要途径。在2005年十大恶性病毒排行榜中，“赛波”病毒名列之首。

麒仑内存有奖征文活动正式启动

新长江科技日前正式宣布，从2005年12月15日起到2006年1月31日，针对旗下内存品牌麒仑（Keyram）展开为期一个多月的“文刀笔剑，论战麒仑”有奖征文活动。活动面向全国电脑爱好者展开，广泛征集麒仑内存的使用心得、技术体验等文章。参与者可直接发送电子邮件（注意：请在邮件主题中标明“征文”字样）至service@keyram.com。同时，麒仑还为提供优秀文章的电脑爱好者准备了512MB、1GB等内存大奖。



投资合作

李宇春携手太合麦田



李宇春（左）在发布会现场

2005年12月19日，太合麦田旗下歌手李宇春、满文军、阿朵新歌发布会暨数字音乐发行联盟发布会在北京举行。数字音乐发行联盟由太合麦田、太乐网、联盟成员中国移动及其业务网站、TOM网、搜狐、腾讯、百度等知名企业及媒体发起，将统一以“太乐鱼（TaiJoy）数字音乐店”的品牌开张经营，歌迷可通过该网站下载歌手的最新单曲。太合麦田旗下歌手阿朵、满文军分别在现场演唱了最新歌曲，李宇春的登场使整个发布会的气氛达到高潮。

记者点评：在发布会上，“春春”尽管没有现场演唱，但其强大的号召力依然在短短的几小时内，为太乐网发售的单曲带来了5万余张支付单。

InterGrafx获投资商青睐

2005年12月5日，美商英特图公司宣布获得最新一轮融资，主要投资方包括香港晨兴集团（the Morningside Group）。晨兴集团是香港陈氏家族于1986年创立的一家国际投资集团，在北美、欧洲和亚太区均有投资项目，1992年开始在中国大陆进行媒体及高科技行业的投资。目前英特图的移动3D技术已在部分手机上可执行3D屏保和部分3D游戏，跨多种手机平台的特性为其提供了更多市场机遇。

掌中无限再获风险投资

2005年12月14日，移动多媒体通信和信息服务提供商——掌中无限信息技术有限公司宣布，其第二轮融资完成，获投资总额达上千万美元。本次资金来自全球最大的风险投资商之一——BlueRun创投基金和IDG技术创业投资

精英电脑：体验极致、荣誉第一

■本刊记者 蓝星

2005年12月8日～10日，本刊记者及业内近20家相关媒体的记者应精英电脑（ECS：Elitegroup Computer Systems）的邀请，参观了位于深圳下沙保税区内的精英鑫茂工厂和宝讯电子厂，虽然记者对主板生产流程有一定的了解，但在全程跟踪了主板生产过程后依然觉得受益良多。鑫茂工厂主要进行成品PCB板的贴片机线、手工接插线、检测包装线等几道主要生产工序，而宝讯电子厂主要负责为鑫茂工厂提供PCB板。精英电脑中国区总经理李大明先生、中国区行销总监杨宗祥先生全程陪同记者参观并详细介绍了精英电脑的相关情况。



精英电脑中国区总经理李大明

目前，精英已是世界三大顶级主板生产厂家之一。据记者了解，世界上大约15%的主板是由精英的工厂生产的。2005年度，精英电脑的主板出货量取得历史性的突破，单中国区即达到600万片；年底又成功购并了台湾省大同PC事业部，完成自身的垂直整合。这意味着精英电脑已由单一的板卡制造厂商向世界级代工工厂转型，并有望在2006年度总收入达到千亿元新台币（约合人民币250亿元）。

在提到对2006年的展望时，精英电脑中国区总经理李大明先生说：“目前，精英主板的每月订单数超过250万片；大同工厂的加入，会使精英电脑主板和整机的产能都大大提升。预计2006年主板产量将增至300万片/月，台式机整机出货量为50万台/月；在中国内地主板的总出货量相较2005年也将增长30%左右，预计将达到780万片。” P

草根娱乐，互联网的新驱动

青娱乐CEO欧蓬专访

■本刊记者 冰河

“后舍男生”“芙蓉姐姐”，这些名字能让人想起什么？多数人的回答是“莫名其妙红起来的网络名人”。的确，不像传统演艺圈的名人那样经过大规模、长时间的炒作宣传，这些人的成名几乎毫无征兆，他们肯定不是一夜之间就流行起来的，但谁也不知道他们从什么时候开始流行，为何而受到欢迎。互联网时代的新偶像，有些让人看不懂。


北京青娱乐门户CEO欧蓬

“这就是草根娱乐时代来临的最好证明”，面对记者的疑问，北京青娱乐门户CEO欧蓬如此回答，“通过互联网，网民的娱乐方式与选择余地都有了巨大变化，不再是被动接受媒体的宣传灌输。只要有创意，任何一个人都可以通过互联网表现自己精彩的一面，受到大家的喜欢和追捧。什么是娱乐，应该由大家自己做主。”

目前青娱乐同时在线的用户已达70万，每天新上传的作品达到500条。受制于版权限制，P2P软件服务目前正处于一种两难的境地。作为“新宽带门户”概念的提倡者，青娱乐提供的是一种介于P2P和传统视频娱乐之间的服务。所有的娱乐内容都由用户上传，但与BT、emule等服务不同，这些内容大多数只供在线欣赏，而不能下载保存。有效避免了传统P2P服务带来的版权纠纷，以及无法随时随地欣赏精彩作品的困境。此外作为广大用户拥有充分自由的平台，更多用户愿意不涉版权，而在此分享自己制作的精彩作品。而来自完全自主选择的用户投票和评论，就像“超级女生”“后舍男生”一样让刻意的宣传和灌输失去了作用。只有真正有趣、精彩的作品才能流行。这一点上有些像时下正流行的博客，可能人人都能拥有自己的博客，但人人都喜爱的博客就要凭作者自己的努力来争取。从这个角度来说，青娱乐的做法和已经开始初见红火的“播客”是同一思路。

也许，这就是很多人所传说的Web 2.0吧。

基金。“PICA（皮咔）”（个性化信息通信助理）系列移动多媒体服务是掌中无限向全球移动互联网主推的业务，可在手机与手机、手机与电脑间实现不受带宽限制的文本、图片、视频和话音的即时传送。

前沿技术

Verity发布旗舰产品

近日，检索技术厂商Verity的旗舰产品K2 Enterprise（K2E）6.0版本正式发布。Verity K2 Enterprise是为全球用户提供商用搜索的平台，此次推出的为这一系列的旗舰产品。该产品基于增强的K2平台，为用户提供新的使用界面，并可降低管理和维护费用。

同方、盛大共推数字家庭

2005年12月21日，清华同方在北京举行了“imini引领2006——清华同方、英特尔、盛大共推数字家庭应用”



发布会。会上同方展示了基于imini的一系列丰富的数字家庭娱乐应用。同时清华同方副总裁李健航、英特尔中国区总经理赖一龙、盛大网络总裁唐骏在会上共同签署合作协议，宣告三大实力厂商结成合作联盟，在数字家庭领域展开深层次的合作。

方正安全再出新品

近日，方正安全推出最新的单机版“钛金版2006防病毒＋防间谍软件”。该产品运用了入侵防护TruPrevent技术，使用户在抵御新的病毒时获得额外的附加保护，有效阻止黑客、网络钓鱼及其它在线欺诈的攻击，并提供自动、永久的保护，防止各种类型的病毒、间谍软件入侵。据悉，方正安全公司将为广大支持方正熊猫产品的用户提供免费试用机会，相关活动将会在网上不断展开。



上市信息

天敏新款“U盒”上市

近日，天敏科技推出增强版迷你电视棒“U盒”UT810。该产品新增了AV、S-Video信号输入接口，可接驳DV摄录机、DVD/VCD和PS2/X-Box等。体积100mm×27mm×14mm，重约30克，采用USB 2.0接口，支持10/16bit视/音频解码，可实现电视录像，转录DV录像带；3.0压缩引擎，可压缩MPEG-1、2、4格式，制作VCD、DVD视频。**市场参考价：388元**。

赛门铁克推出诺顿2006

赛门铁克（Nasdaq：SYMC）公司日前宣布推出诺顿2006中文版系列个人用户安全解决方案。此次推出的最新安全系列解决方案包括诺顿网络安全特警2006中文版、诺顿防病毒2006中文版以及首次在中国推出的诺顿电脑大师2006中文版。此外，为满足用户的不同需求，还同时推出了诺顿电脑大师2006中文版超值套装和诺顿网络安全特警2006中文版超值套装。

索尼推出Walkman A系列播放器

2005年12月，索尼（中国）有限公司在北京推出新的A系列Walkman产品，包括硬盘式播放器NW-A3000（20GB）和NW-A1000（6GB），以及闪存式播放器NW-A600系列（2GB、1GB和512MB）。Walkman A系列计划于2006年1月左右



在中国市场推出。**市场参考价：NW-A3000/2900元，NW-A1000/2700元，NW-A608（2GB）/2199元，NW-A607（1GB）/1999元，NW-A605（512MB）/1599元。**

明基年末发布4款DC新品

2005年12月底，明基（BenQ）同时发布包括X600、P500、E63+、C800在内的4款数码相机新品。其中X600厚度为1.9cm，号称是世界上最小的600万像素数码相机；采用Pentax的Super-Multi Coating（SMC）镜头，带有2.5英寸LTPS液晶显示屏及照片编辑功能。P500的定位则是兼具专业性能与便捷操作于一体，采用Pentax SMC顶级镜头，具备5倍光学变焦及500万像素CCD感光组件，同样具备2.5英寸LTPS LCD液晶显示屏。C800拥有800万像素CCD，3倍光学变焦，支持MPEG-4视频片段录制以及高速4张连拍。



金士刚推出DDR2-800新品内存

KINGXCON（金士刚）近日推出DDR2-800内存。其模组采用国际规范设计，双面布局，正反面各焊接8颗顶级DDR2颗粒，FBGA封装；采用1.8V工作电压，标准240针，有512MB、1GB两种容量供选择。



方佳电脑酷龙系列双核产品亮相



2005年12月18日，佳都国际旗下的方佳电脑召开酷龙家族产品亮相会。方佳是AMD在华大力支持的主要电脑品牌之一，目前已架构起从酷龙300、400的普通家用电脑，及酷龙500、600、700的中高端产品，到酷龙900顶极机型的全线家用产品格局。这次发布的酷龙900配备了双核Athlon64 ×2 3800+、1GB DDR400、双硬盘Raid 0、双显卡SLI技术、双层DVD刻录、双千兆网卡、双向滚动鼠标。

映泰显卡圣诞新品发布

2005年12月20日，映泰科技（BIOSTAR Microtech International）于北京发布了其ΣGATE显卡。"Σ"是数学符号，汇总之意。该款系列产品包括NVIDIA 7800GTX/6800GT/6600GT等高端产品20多款，并将陆续发布更多高新产品。硬件设计方面具备众多独特技术，包括采用高品质固态电容、提供最佳导热管散热方案和卓越的超频电路设计等；软件方面则提供了全面超频软件辅助。

PCCHIPS P10主板登场

近日，PCCHIPS向国内市场推出了基于915PL芯片组的主板P10。该产品采用Intel 915PL+ICH6芯片组设计，支持英特尔LGA775 FSB800/533MHz系列处理器及EM64T和H-T超线程技术。配备1条PCI Express×1和2条PCI Express×16插槽，支持SLI功能；还提供了4个SATA 150高速接口，支持Raid磁盘阵列模式，提供更良好的磁盘性能；8个USB 2.0接口，让用户外围设备的接入更丰富。**市场参考价：658元。**





促销新闻

贝尔金好礼庆新年



近日，美国贝尔金公司新推出10款笔记本电脑包，其中包括新元素NE-MS Messenger电脑包系列产品和新元素NE-LB女式休闲包系列产品。新元素NE-MS Messenger在保证舒适性的同时可容纳多种常用随身电子设备；新元素NE-LB则拥有时尚而实用的款式和防水防污面料，除笔记本电脑外，还可容纳化妆包、手机、钱夹、文件袋等。此外自2005年12月20日起，凡在指定的贝尔金核心形象店购买10款笔记本包中任意一款的用户都可抽到奖品。**市场参考价：新元素NE-MS Messenger/499元，NE-LB/449元。**

宇达电通PND促销

2005年12月20日－2006年1月30日期间，凡购买宇达电通旗下Mio169和Mio269中的任意一款PND，便可获得集手表、指南针和镜子3项功能于一体的时尚多功能钥匙扣一枚。



明天，手机是拿来游戏的

■本刊记者 龙猫

前些天记者看到一篇报道，称美国克里夫兰咨询公司在最近的调查报告中指出，手机游戏正在世界各国市场取得爆发性成长。未来5年内，全球手机游戏可望变成价值200亿美元的娱乐产业。而中国凭借其世界最大的手机保有量，正成为全球手机游戏最具发展潜力的市场之一。

无独有偶，2005年12月18日，由中国电子竞技大会（CIG）、诺基亚（中国）投资有限公司和新浪网联合主办的"CIG NC 2005诺基亚新浪手机游戏大赛"在上海多媒体产业园降下帷幕。本次赛事推广到达率为20万人次，直接报名选手总数愈2万人次，较上半年高校联赛手机游戏大赛报名人数提高了1倍，赛事规模也从上半年的10个城市发展到全国30个省市。经过数月的层层比赛，最终有来自全国各地的32名参赛者入围参加了在上海举行的决赛。最后来自成都的李嘉成为冠军，获得了人民币10 000元奖金。本次大赛的指定游戏为在线休闲类《燃烧战车》的手机版本。该版本保留了PC版的战斗精华，如弹道、风力、地形等，每辆战车也都有自己独有的特性。而各赛区决赛及总决赛的指定用机正是诺基亚公司提供的N-Gage QD游戏手机。据称，这是近年来全国范围内规模最大的一次以手机为介质的游戏比赛。



李嘉也许不会想到，玩手机游戏能为他赢得10 000元的大奖



"CIG NC诺基亚新浪手机游戏大赛"冠军争夺战

此次诺基亚联合新浪网举办规模如此之大的手机游戏比赛，让人隐隐嗅出一些山雨欲来的味道。随着3G牌照发放的临近，更高的带宽和更强的手机性能将把手机游戏带向一个新的境界。而此次诺基亚借助CIG东风的手机游戏大赛，更表明了手机游戏领域的大有作为——这一切迹象都在预示着，手机游戏真正形成产业，带来巨大商机的时代正在逐渐变为现实。

今天，基于Java技术的手机游戏已成为市场上各种手机的主流配置，而诺基亚的N-Gage（QD）则是公认的将手机和游戏功能结合得最好的"移动游戏手机平台"——"移动游戏手机平台"是诺基亚对N-Gage（QD）的官方称谓。

在Java技术和GPRS/CDMA 2000 1X兴起以前，并没有厂商会想到"手机能玩游戏"将给自己带来可观的收入，而充其量只是为自己的手机增加一个卖点。从最初的单色单音到彩屏和弦，再到各种开放式移动操作系统的推出，在手机性能和影音功能提升的同时，原本高不成低不就的游戏功能也开始有了更大的发展空间。随之而来的，是许多手机厂商、软件和游戏开发商的集体兴奋。如果说手机游戏给了他们证明自己实力的机会，那么能借无线网络东风卖钱的手机游戏，则让厂商们看到了一个新的赢利点。

诺基亚无疑是把手机游戏信奉到底的厂商之一。早在1998年，诺基亚就在其6110手机中加入了简单的游戏功能，令当时的业界一片哗然——原来手机也可玩游戏。尽管这些游戏画面简陋得不能再简陋，声音单调得不能再单调，但全世界的手机用户都记住了"贪食蛇"，记住了那一堆越变越长的黑方块，记住了这世界上第一款手机游戏。也许在8年前，诺基亚就已预见了日后手机游戏领域会发生天翻地覆的变化和发展，而这家野心勃勃的公司也早已做好了成为手机游戏时代霸主的准备。

事实证明诺基亚的方向是正确的。尽管后来很多厂商对手机内置游戏不屑一顾，认为手机都是"商务人士"的业务工具，而游戏都是"小孩玩意儿"，但手机用户低龄化的趋势是不可避免的，而且并不是"商务人士"就意味着他们不需要消磨时间。只要是卖点就决不能放过，于是那些原本认为手机游戏是"小孩玩意儿"的厂商们终于也开始放下"商务""专业"的臭架子，不惜落下"步诺基亚后尘"的口实，争先恐后地往手机里"塞"游戏。

2003年，诺基亚再次用行动证明了自己对手机游戏的狂热信仰，它干脆拿出了采用Series 60平台的智能手机N-GAGE作为进军掌上游戏机行业的敲门砖。2004年，与诺基亚N-Gage同属一个平台另一产品——诺基亚N-Gage QD正式进入中国市场，诺基亚称其为：移动游戏手机平台，其市场定位不言自明。QD在中国销量多少我不得而知，但在此次CIG NC2005诺基亚新浪手机游戏大赛上，诺基亚大中国区多媒体业务部经理陈腾华曾表示，截至2005年10月，包括QD在内，N-GAGE在全球共销售了200多万部。200万的销量对一部手机来说是可圈可点的，但对于销量动辄以千万计的掌机市场来说，这个数字显然不能让诺基亚满意，毕竟手机靠销售终端赚钱，而掌机靠的是游戏。




这就是比赛游戏《燃烧战车》


N-Gage是目前把手机和游戏功能结合最好的设备之一

诺基亚对中国市场寄予厚望是毋庸置疑的，但对中国这样环境相对特殊的市场来说，如果要按照在欧美、日本的市场策略来销售一款以游戏功能为卖点的手机却并不可取，而是需要制订全新的市场策略。陈腾华证实了这一点。他说，中国的市场情况比较特殊，如果想用卖软件的方式建立游戏业务，就要面对盗版和软件价格过低的问题。诺基亚在中国推出QD时并没像在欧洲、美国一样同时销售游戏卡，主要原因就是中国市场还无法承受其在欧美制订的游戏价格，由此产生的最大问题就是盗版。因此，诺基亚先要将重点放在硬件销售上，先提高其保有量，再和本地游戏开发商合作开发适合中国特色的游戏。

诺基亚"先利用硬件销售占领市场，再和本地游戏开发商合作开发游戏"的策略是十分明智的。和单纯的掌机相比，QD本身是一部性能不错的智能手机，这一前提决定了它具备在手机市场形成一定气候的条件。而和本地开发商联合开发游戏软件，则可最大限度地降低开发成本，用相对较低的价格为用户提供游戏服务。事实证明，中国市场是单机游戏的"地狱"，网络游戏的天堂，手机游戏也不外乎如此。而QD有个很大的优势，就是支持蓝牙和GPRS联网对战，这也意味着诺基亚可同时拉上网络游戏开发商。除了目前的《三界传说》这款正式运营的网络游戏外，诺基亚也在和金山软件合作开发一款新网游，它们将成为诺基亚在中国手机网游市场的试金石。

如果要谈手机游戏未来的发展方向，谈"游戏手机"的明天，似乎并不是一件容易的事。所谓的"游戏手机"早已超脱出单纯通讯工具范畴，而已成为彻头彻尾的娱乐平台，由此形成的巨大商机更令这个巴掌大的空间成为各路厂商和运营商的必争之地。我宁愿拿着N-Gage QD给编辑部的同事"放毒"，对他们说："明天，手机是拿来游戏的！"

惊艳迷你
——清华同方imini T20

■晶合实验室 小虫

厂商：清华同方　**上市：**2005年12月
售价：6999元（样机主机价格），19英寸液晶显示器另加3900元
附件：电源适配器、驱动及软件光盘3张、视频线/转接头、使用手册、保修证书等
推荐：讲究格调，注重空间利用的家庭用户
咨询电话：800-810-5546



2005年3月面世的苹果Mac Mini电脑令人惊叹：原来电脑主机可做得那么小！现在PC用户也不用望梅止渴了，清华同方推出的imini主机跟Mac Mini一样小，更胜一筹的是，它是一台完整的、性能强大的PC。

imini主机和普通光驱差不多大，体积仅1.36升，重1160克。其主色为乳白色，经过特殊打磨处理的表面具有陶瓷质感。据悉，imini将有多种不同配置，本次同方送测的T20是低配置版本。它的外观和Mac Mini相当像，比较大的区别是imini前面板有蓝色电源指示灯，且在光驱、硬盘读盘时也会闪烁（图1）。imini的"机箱"很容易令人联想到苹果，仔细对比会发现二者在材质、颜色上均有一定区别。据一些资料显示，这个机箱是在中国台湾省制造的。



图1：下为苹果Mac Mini

为保证体积，imini采用PC/笔记本混血的硬件配置，Dothan核心的移动版Celeron M 370（1.5GHz）处理器、i915GMx-F主板（i915GM+ICH6-M，集成Intel GMA900显卡）、美光512MB DDR2 533内存、三星40GB笔记本硬盘（5400r/m）、松下吸入式24× Combo光驱、19英寸LCD（8毫秒响应时间）、无线键盘和罗技迷你星貂鼠标（Optical Mouse Plus）。imini的接口全部位于机身背部，包括DVI/S端子/100M网卡/1394接口各1个、2个USB 2.0、麦克风与耳机接口（图2）。无论连接到电视成为家庭信息娱乐中心，还是用于采集DV影像，imini都可胜任。不过，imini的2个USB接口分别被无线键盘接收器和鼠标占用，需要外接闪盘等设备时，鼠标功能就只能用键盘上集成的轨迹球和按键应急了（图3）。我们认为，如果改成无线键鼠套装即可为用户省出1个USB接口。

图2

imini并未预装系统，但主机中内置了一套工具，具有查杀病毒、检查系统硬件、系统备份与恢复、协助安装操作系统等功能，基本不须用户干预，便可自行完成操作系统的安装并加载一些微软提供的更新补丁。不过该功能需占用10GB隐藏分区（采用特殊格式，一般工具无法识别）。随机附带的i style软件可播放视频、音乐、浏览图片等。

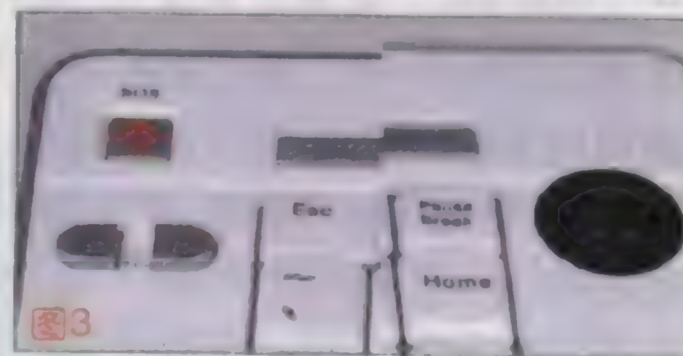


图3

性能测试在中文专业版Windows XP SP2系统下进行，安装随机附带驱动。imini的PCMark05 v1.01总得分1517，CPU得分2434，内存得分2172，显卡得分487，硬盘得分2906；3DMark2001 SE v3.3.0得分3444；3DMark03 v3.6.0得分765。imini工作时非常安静，长时间测试后也只是发现主机底部温度较高。



清华同方imini高雅的外观可轻松与家居格局搭配，小巧的体积使它不仅可摆在书房、在注重空间的客厅里也能轻松使用，这方面的优势是以往的PC包括准系统都不具备的。如果在硬件搭配上进一步优化，提供更好的性能表现和扩展性，imini的诱惑力会更大。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆





NVIDIA全球高级合作伙伴

XFX讯景显卡
引领256M旋风



XFX讯景显卡256M产品

7800GTX256M 7800GT256M 6800GT256M
6800GS256M 6800256M 6800XT256M 6600GT256M
6600DDR2256M 6600LE256M 6500256M 6200TC256M
6600LE256MAGP 6200A256MAGP 5200256MAGP

X讯景显卡中国地区总代理：广州创嘉实业有限公司 全国客户服务及技术支持：0755-6132 3201 电子信箱：support@xfx.com.cn 本广告所涉及的图标或产品名称均为其各自所有者的注册商标或商标





显卡玩家 玩家显卡
For gamers by gamers



新数字家庭
——惠普m7399cn媒体中心电脑

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商： 惠普（HP）　**上市：** 2006年1月　**售价：** 暂无

附件： 无线键鼠套装、遥控器、视频连接线、5张“光雕”CD-R、驱动光盘、说明书、保修卡等

推荐： 希望体验极致多媒体性能的家庭用户

咨询电话： 800-820-2255

“数字家庭”的概念早已为人所熟知，在Intel积极推广下，2006年无疑会成为该计划蓬勃发展的一年，也是业内人士所预言的一个新的利润增长点。作为核心部分，可将各类消费电子设备融合在一起的媒体中心家用电脑，更以迅猛姿态出现在消费者的视野中。

在新年的破晓声中，惠普新发布并上市的媒体中心电脑m7399cn，诠释了品牌机厂商在2006年主攻的方向。仅从整机外形来看，它与2005年惠普发布的多款个人家用电脑并没有太大区别，冷酷的银色调、机箱结构和样式、顶部的多功能CD储存仓、光驱上部的多合一读卡器、抽取式移动硬盘盒与隐藏的多种前置接口，都沿用了我们以往评测过的“畅游人”系列的设计。m7399cn整体上时尚而稳重，合适摆放在家居中。机箱内部虽然容积较小，但清晰的理线与良好的风道，能给内部配件一个清凉的工作环境；实际运行当中，可自动调速的处理器与机箱风扇都较为安静。



机箱内部

作为一款定义为“媒体中心”的多媒体电脑，惠普m7399cn拥有较强大的系统配置：P4 D 930双核处理器（3.0GHz、2×2MB二级缓存、EM64T双核）、1GB DDR2 533内存、ATI RADEON X1300 Pro显卡、HP 16×“光雕”DVD刻录机、多功能电视接收卡和19英寸液晶显示器。它随机配备了无线光电键鼠套装与多功能遥控器，使得用户的操控更加自由，而预装的自然就是微软的Windows XP Media Center Edition操作系统了。前后较多接口的变动是



遥控器与接收器

m7399cn与其他惠普家用电脑最大的不同，它不仅在主板上集成了模拟/数字音频输出接口，在前置接口部分还增加了可与电视机、录像机紧密结合的S-Video、Audio等多种I/O接口。





前面板与机箱背部的音视频和数码设备接口极为完备

m7399cn的19英寸液晶显示器具有250cd/m²亮度值、450：1的对比度与1280×1024分辨率，虽然指标数值不高，但在视频播放与图片浏览时有不错表现，色彩艳丽柔和、字体清晰锐利；厂商给出的响应时间指标为8ms，实际游戏与拖拽文本测试中能观察到很轻微的拖尾现象。无线键盘鼠标有近3米的信号接收距离，可在家中的客厅里使用，只是内置锂电池的无线光学鼠标



无线多媒体键盘鼠标套装，远处的小盒子为接收器


Media Center软件的界面非常漂亮

重量稍有“超标”，不太适合在FPS游戏中快速移动。多媒体遥控器配合Windows XP MCE版系统，可完成一系列需要依靠鼠标才能完成的操作步骤，且通过m7399cn内置的电视接收功能，可随心所欲地进行电视节目的录制、回放等操作（需要内部软件支持），并能通过视频输出将画面扩展到大屏幕高清晰电视上。

m7399cn虽然没有随机提供系统恢复光盘，但机器出厂前便已划分好恢复分区，可随时修复操作系统，并可通过预装的HP修复向导软件创建系统恢复光盘。由于需加载各种驱动与多种附赠软件，它创建的系统恢复光盘容量较大（需11张CD-R、2张DVD±R或1张双层DVD刻录盘）。预装的Media Center系统简单易用，用户可通过它像操作电视一样操作电脑，家中无论老幼均能“玩得转”。这款机型还附带了大量常用工具软件与小游戏，增加了其附加价值。

测试成绩表

PC Mark 04 V130	总分	6247
Sisoft Sandra Pro 2005	Dhrystone ALU	15932
	whetstone FPU/iSSE2	4323/1445
	Integer X8iSSE2	33859
	Floating-Point X4 iSSE2	40017
3DMark03 v360	1024X768/32位色	5249
	1280X1024/32位色	3492



惠普m7399cn由于拥有强大配置和极为丰富的功能，初期上市阶段价格较高（预计在15 000元上下），但出色的整机性能与优异的多媒体功能，能给我们的生活带来更多的欢乐色彩。我们希望惠普能提供在价格和性能之间取得较好平衡点的后续机型，让更多用户体验“数字家庭”带来的乐趣。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：未知

闪存GB时代
——百事灵16GB高速闪盘

■晶合实验室 狂暴鸭

近年来，软驱这个小肚量的古董级存储设备终于被体积小、容量大、速度快的USB闪存彻底取代。当矽霸电子的百事灵经典V8 Pro2高速闪盘问世之后，16GB的超大容量标志着闪存已真正进入到GB时代。V8 Pro2采用淡蓝色铝镁金属外壳，精密的封装工艺使其能承受一定冲击，虽然“身材”明显大于一般闪存，更接近于常见的MP3，但携带起来仍然很方便。为解决大容量闪存的读写速度问题，百事灵V8 Pro2增加了独特的4通道并行传输技术，以提高传输性能。V8 Pro2安装完驱动后可随意划分分区类型（公共区与加密区），其中加密区需密码才可访问，给私人资料以较安全的保障。它赠送的口袋电台也是一款较有特色的网络小软件。

Sisoft Sandra Pro读写测试成绩

标称/格式化容量（GB）	16/15.5
2MB文件读取（MB/s）	18.3
64MB文件读取（MB/s）	18.5
平均读取（MB/s）	18.1
突发读取（MB/s）	29.5
2MB文件写入（MB/s）	6.99
64MB文件写入（MB/s）	9.83



厂商：百事灵（BusLink）
上市：2005年12月
售价：19 999元
附件：驱动光盘、USB延长线、说明书、保修卡
推荐：有特殊需求的企业级用户
咨询电话：010-82856181



V8 Pro2的上市售价与其容量一样令人惊叹。我们认为，它的出现除了给企业级用户更大的应用空间外，更多地是用来显示厂商在移动存储领域的技术与实力。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：☆

CRT的反击
——冠捷795F纯平显示器

■晶合实验室 小虫

厂商： 冠捷（AOC）　**上市：** 2005年12月　**售价：** 1199元
附件： 不详（样机）
推荐： 喜欢简单操控、注重显示器性价比的家庭用户
咨询电话： 800-858-1777

时至今日，仍保留CRT显示器生产线的厂商只剩下三星、飞利浦、优派、LG、AOC和EMC等，但2005年里它们基本只是在简单地维持生产。2005年11月底，合并飞利浦显示部门后成为全球第一大显示器制造商的冠捷在北京召开发布会，发布其CRT新技术——iU（Intelligent Uni-Frequency Microprocessor，智能单频芯片）及相关产品，给波澜不惊的CRT显示器市场注入了一针强心剂。

iU技术的基本原理，是在传统视频预放大及OSD芯片中整合LCD Scaler IC（数字图像采样变换智能芯片），将输入的模拟多频率信号转换成固定水平频率（图1）。

图1

在效果上，iU技术能带来包括高效节能环保、弱化呼吸效应、一键自动调整、降低几何失真、显示锐度可调、延长使用寿命、提高低频画质在内的7项提升。

冠捷此次发布采用iU技术的CRT显示器包括795F和793V，送测的是795F。795F的带宽达203MHz，拥有iU技术带来的七大优点。不过笔者认为795F较吸引人的地方有3处：一是正常功耗小于50W（普通17英寸CRT为80W左右），平均无故障时间大于10万小时；二是同时应用高亮对比和负离子技术；三是降低几何失真，可实现以往LCD才有的一键自动调整功能。

795F机身主色为乳白色，以灰色边框点缀；整体造型前方后圆，背部设计非常有趣，看上去像飞机引擎（图2），曲线圆润流畅（图3）；右上角是iU等标识，整个设计相当美观（图4）。OSD按键位于右下方外侧边框，由于边框没有设计斜角，用户在正面是看不到按键的（图5）。795F的OSD菜单和按键设计相当简单，初上手时略有不适，习惯了以后效率还是很高的。当然如果你比较懒，可按一下“AUTO”键解决所有问题。

图3

出厂状态下（送测产品为工程样机），795F的边缘几何畸变、呼吸效应、聚焦控制令人满意，不过自动调节表现达不到预期，要想得到满意的效果还是得亲自动手；其视觉纯平显像管有一定“凸出”感，可观察到网纹，但相当细微；其锐度调整有点类似“汇聚”，因此并不是调得越高越好，样机调整到38即得到最佳效果。也许由于是工程样机，其一致性不够好，屏幕上有不同色块，垂直收敛效果不理想，OSD里没有提供调整选项。

图4

我们通过DisplayMate 1.25软件和实际图片、文字显示进行测试。在“强度范围检验”测试中，调到100%时高光部分全部可见，调到0时暗部全部消失，这说明它的对比度表现不够理想，相对来说暗部好一些，调到70%左右较合适；亮度调到75%左右，在“黑标准校正”测试中保持背景为黑时可清晰观察到“2”阶，亮度表现很出色。795F的色彩为较清淡的风格，用惯珑管的用户可能会不适应，6500K下色温偏暖，9300K偏蓝一些，不过用户还可单独调整红蓝2色，使之符合自己的习惯。

图5





冠捷的iU技术集成了近年来CRT技术的亮点，并有所突破，为CRT显示器市场注入了新的活力，开启了新的发展思路。从送测的这款795F的实际显示效果看，整体表现处在中等偏上，与顶级珑管显示器尚有距离。好马还得配好鞍，iU技术还得搭配更好的显像管才够杀伤力。此外，795F通过了TCO'99认证。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★☆

讯景PC双震动游戏方向盘

■晶合实验室 狂暴鸭



厂商：XFX（讯景） **上市**：2005年12月 **售价**：799元

附件：方向盘、脚踏板、手刹器、驱动光盘（送测样机）

推荐：要求不高的赛车游戏爱好者

咨询电话：0755-88837668

以生产中高档NVIDIA芯片显卡而闻名的讯景，最近推出了XECUTIONER与XGEAR两大系列游戏外设，涵盖了PC、PS2与Xbox三大游戏平台的震动手柄、方向盘与震动耳麦等。这次送测的是型号为GA-CW01-S0100NG的PC双震动游戏方向盘。其方向盘为黑色塑制，盘体两边包覆青绿色橡胶把手，方向盘、手刹器与脚踏板均靠底座上的橡胶吸盘加以固定，简单方便，只是牢固性有所不足。

自由与灵活是这款产品的最大特点：与传统方向盘不同，它将手刹器与排挡分离，可按照个人习惯随意安置，给用户提供更大操作空间；方向盘体中央集成了16个可自定义的功能按键（盘体背部设有两个），方向盘的高度可自由调节，盘体方向也可进行约50度的上下调整。在体验《极品飞车——地下狂飙2》时，它的10英寸盘体有不错的把持感，但由于塑料机身整体较轻，进行90度以上大转弯时有虚飘感觉，而手刹器和排挡则更适合能驾驭复杂操作的高级玩家。由于震动器仅靠USB取电，震感力度不是很大。





这款XFX双震动方向盘具有自由与灵活的特点，但尚有不少需要改进之处，且上市价格也比较高。在硬件市场竞争过于激烈的今天，厂商依靠原有品牌与渠道进军新领域，不失为一种可行的思路。

炫目度：★★★☆

口水度：★★★☆

性价比：★★☆

你的脸在哪儿？

——罗技QuickCam Fusion摄像头

■晶合实验室 狂暴鸭



传统网络摄像头仅能固定位置抓拍，用户常常需要调整自身角度。罗技针对性地推出了独特的面部追踪技术，启动后可自动追踪锁定用户脸部的纹理、脸型、动作等特征。罗技QuickCam Fusion是继太空版之后又一款具有面部追踪技术的摄像头，采用横卧而修长的"水滴"造型，130万像素CCD，最高可拍摄1280×960的画面和视频。罗技为其配备了防尘保护盖和具备"RightSound"技术的麦克风，可准确捕捉人声，并滤除环境杂音。摄像头工作时上面的罗技LOGO会泛起幽幽的蓝色，一体式固定架可进行一定角度的弯曲。

厂商：罗技电子（logitech）

上市：2005年12月底

售价：769元

附件：驱动光盘、说明书、保修卡

推荐：荷包充裕的网络视频爱好者

咨询电话：010-65813833

测试中，它拍摄的画面色彩还原准确，仅有少许偏红（白平衡只能设为自动），对比度、亮度、饱和度等方面均可进行调节。它的面部追踪系统较前代更完善，可同时捕捉多个用户的面孔，但由于QuickCam Fusion并不像太空版那样可调整高度和水平位置，所以仅能靠自动变焦和选择对焦点来进行面部追踪，捕捉范围受到限制。实际效果较理想，可准确把握住用户的面部位置，但在光线较暗的环境下就稍显吃力。





QuickCam Fusion娇小的体形下隐藏着强大的功能，升级后的驱动程序可设置项目更全面，使得用户能更好地发挥出Fusion的硬件实力。不过其上市初期售价高昂，不是一般网络用户可以承受的。

炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★☆

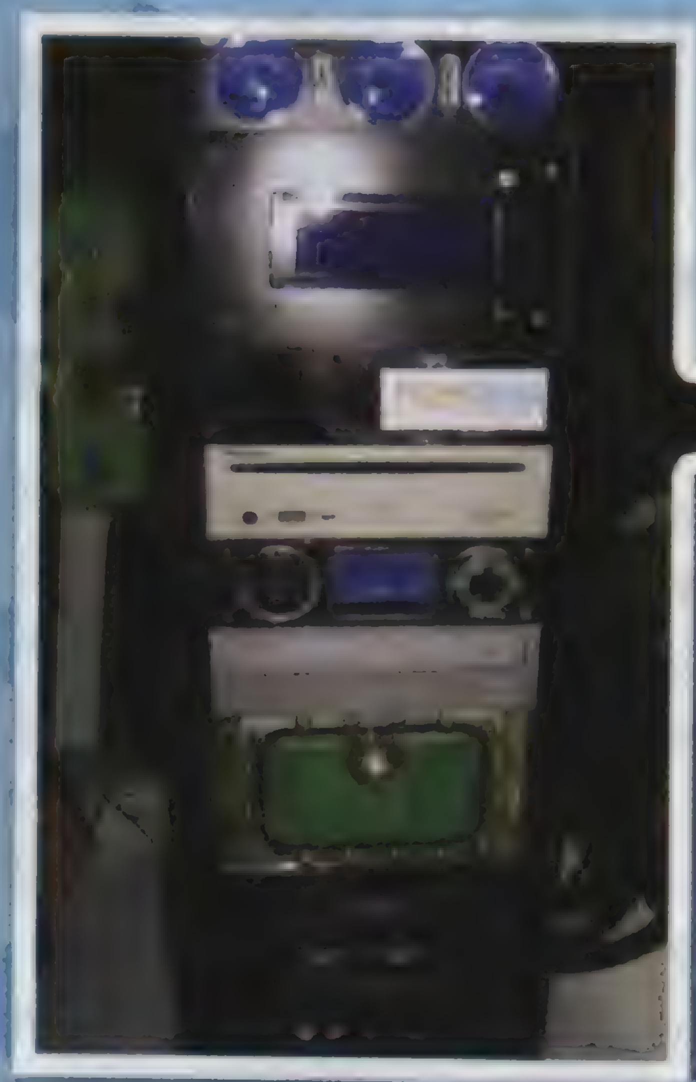
CLPA2005年度佳作欣赏





CLPA2005年度最佳MOD作品奖
——GT赛车

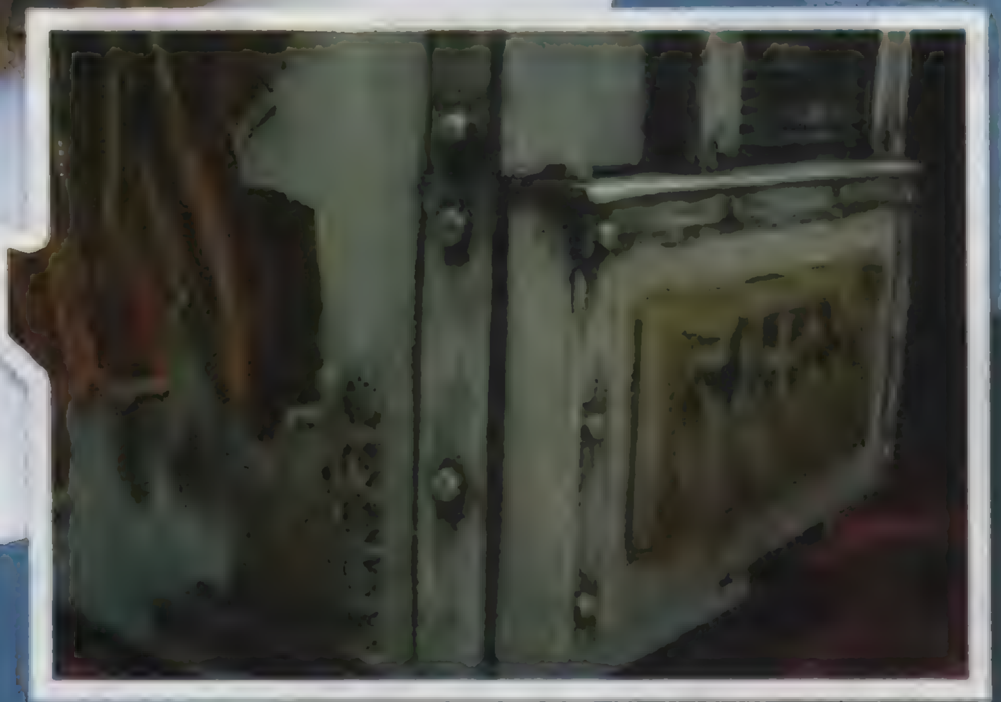
作者 重庆 记忆拼图




CLPA2005年度最佳视觉效果奖
——荣誉之战

作者 北京 WSCF





CLPA2005年度最佳性能改造奖
——复杂的机器

作者 北京 疯狂恶魔

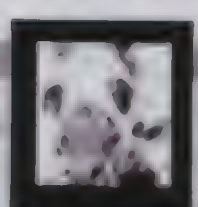




CLPA2005特约作品
——骇客帝国之机械王国

作者 北京 兔子





Goodbye Pentium 再见“奔腾”？

■本刊记者 司马平安

我们与“奔腾”的亲密接触大概还能有半年的时间。半年之后新的品牌“Core”（有核心的意思，我们可暂时叫它“阔儿”）或者会在未来的十数年里长伴我们左右。

2005年底，英特公司向外界宣布2006年7月将推出名为“IntelCore”品牌的处理器。包括65纳米的“Merom”和“Conroe”双内核处理器。尽管这两款处理器是针对移动和台式机市场面分别设计，但却基于同一架构体系，即Pentium M和Pentium 4 NetBurst的结合体。因此，有可能有两个新的品牌被引发出“Intel CoreSolo”与“Intel CoreDuo”。此外，英特尔下一代笔记本处理器Yonah也将不再沿用“Pentium M”商标，其中单内核版本被命名为“Core Solo”，双内核版本被命名为“Core Duo”。

为什么要放弃“奔腾”？毋庸置疑的是Intel必须在多内核处理器方面有所突破，而由此我们也再次想到，在64位处理器的争夺方面，AMD是否终于漂亮地赢得了一次“胜利”？

无论如何，“奔腾”这个伴我们长达12年之久的“核心”即将成为历史，在众多用户多年来不停息地升级换代的同时，每每想到的是不是首先要给自己的电脑安上一颗“奔腾”的心。

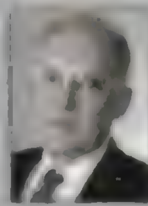
上篇：奔腾记忆

1969年前后，对于世界上最负盛名的半导体公司仙童公司而言是个灾难性的阶段，先后有8人相继辞职，在这其中至少有4个人引领了PC的未来，前三人是鲍勃·诺斯、戈登·摩尔与安迪·葛鲁夫，他们于1968年7月18日在美国加州圣弗朗西斯科湾畔芒延维尤城的梅多费大街365号开始了自己的创新之路。而第四人则是AMD的创始人杰里·桑德斯。

鲍勃·诺斯、戈登·摩尔与安迪·葛鲁夫在离开仙童公司后所做的第一件事情，是斥资15 000美元从一家叫IntelCO的公司手中买下了新公司名称的使用权。那么为什么要选择“Intel”这个名字？摩尔的看法是：一个好的名字永远不要超过5个字符，否则不但不响亮，更让人难以记住。此外，他们在创业之初就决定了：最有发展潜力的半导体市场是计算机存储器芯片市场。而这一市场的命脉几乎完全被高新技术所掌控，任何有志之人都可以尽可能地在一个芯片上放最多的电路，谁的集成度高，谁就能成为这一行业的领袖。于是，Intel诞生了，这个字是由“集成/电子（Integrated Electronics）”两个英文单词组合成的。由此Intel这位半导体巨人开始了他在IT行业的帝国之路。

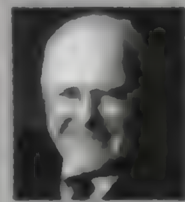
1971年11月15日，这一天被当作全球IT界具有里程碑意义的日子而被写入许多计算机专业的教科书。Intel公司的工程师霍夫发明了世界上第一颗微处理器——I4004，它成功地将运算器和控制器集成到一起。虽然实际上它只集成了2300个晶体管，4位字长，工作频率为1MHz；虽然这款4位微处理器只有45条指令，每秒只能执行50 000条指令，甚至比不上1946年世界上第一台计算机ENIAC；虽然它和当今3GHz以上的处理器相比就更显得微不足道了。但I4004的突破性并非在于具有每秒60 000次的运算速度，而是在它的集成度要比其它芯片高出很多，简言之，一块4004的重量还不到一盎司。它的出现给微型计算机的发展带来了可能，难怪当年的比尔·盖茨在杂志上读到有关I4004的报道时，便马上想到了或许能用这颗CPU来开发个人使用的操作系统。无奈I4004的功能还不能满足他想实现的系统功能，此外Basic语言也并不能在上面运行，最终个人电脑还需要等

集成电路之父：鲍勃·诺斯



鲍勃·诺斯被认为是微处理器乃至现在计算机时代的开拓者，他早年创办的两个半导体公司（仙童和Intel）都是世界上半导体和集成电路领域最为重要的公司。

创造摩尔定律的神话：戈登·摩尔



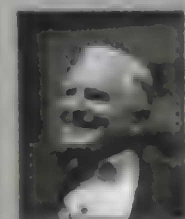
信息产业的发展几乎是严格按照“摩尔定律”以指数方式迈出前进的每一个步伐，而这个定律的发现者不是别人，正是Intel公司的创始人之一戈登·摩尔。

惟有偏执狂才能生存：安迪·葛鲁夫

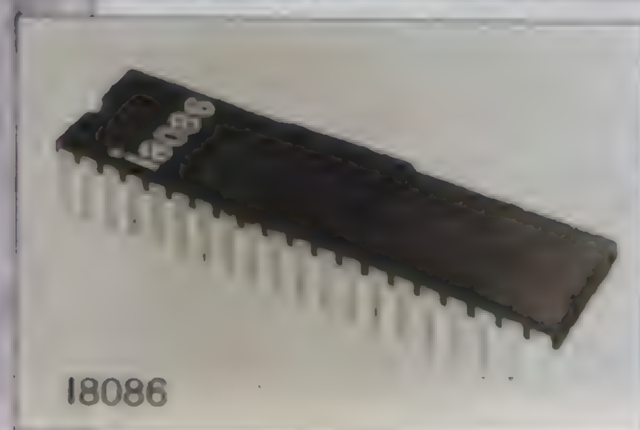


在安迪·葛鲁夫的办公桌玻璃板下压着一张字条：“惟有偏执狂才能生存。”这句话不仅是葛鲁夫的座右铭，而且成为Intel日常工作中不折不扣遵循的一句格言，那就是：在迎接挑战时要勇往直前。

临危授命的CEO：克雷格·贝瑞特



贝瑞特1974年作为一名技术开发经理加入英特尔公司，1984年被任命为公司副总裁，1987年被提升为高级副总裁并于1990年成为执行副总裁。贝瑞特于1992年当选为英特尔公司董事，并于1993年被任命为公司首席运营官。



I8086

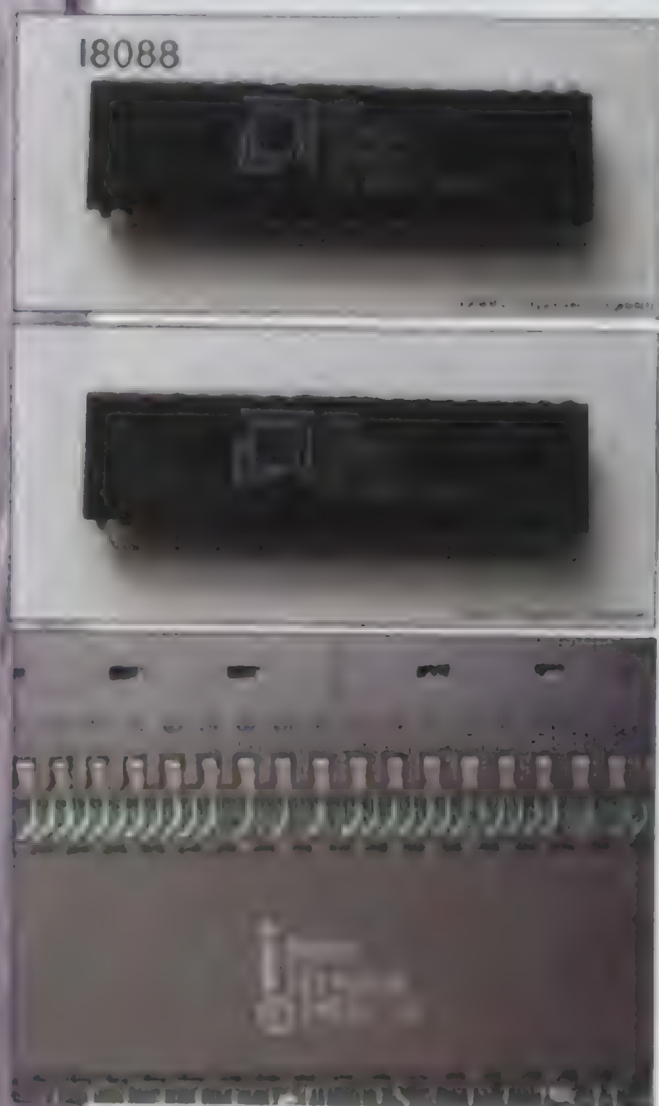
待几年。

1972年，Intel继I4004后又研制出I8008处理器，集成了3500个晶体管；电子爱好者们把它应用于被称为“TV打字机”的终端设备。

1974年，英特尔研制出8080处理器，集成6000个晶体管，每秒运算29万次。8080主要应用于控制交通信号灯。需要记住的是，EdRoberts用8080作为核心制造了第一台Altair 8800个人计算机。Altair 8800有256kB存储器，没有键盘、鼠标、显示器、数据存储设备，也没有软件，输入数据是通过触发器的开关来记录代码，输出是用闪烁的红灯给出二进制代码的答案……但无论如何，它就是个人计算机的开始。

1978年，Intel公司推出了首枚16位微处理器8086，同时生产出与之配合的数学协处理器8087（现在的CPU一般都内建数学协处理器，因此不需要额外购买对应的协处理器），这两种芯片使用相同的指令集，以后Intel生产的CPU均对其兼容。Intel 8086集成29 000个晶体管，时钟频率为4.77MHz，内部数据总线（CPU内部传输数据的总线）、外部数据总线（CPU外部传输数据的总线）均为16位，地址总线为20位，可寻址1MB内存。虽然8086在当时来看性能已足够强劲，但由于当时市场认同的局限性，它仍然没有得到很大的发展，直到1981年8月，IBM公司定案采用8088处理器，配合其他设备推出了IBM-PC（Personal Computer，个人计算机），IBM-PC机采用开放式模块型的设计结构，完全公开了其完整的技术资料（包括系统指令代码），使得其他厂商纷纷研制、生产出与之配套的外围设备和主机器件。

从此，个人电脑进入了X86时代，而首先进入我们生活的便是此后Intel推出的286、386、486……可以说我们是在Intel的创造中逐步走入了PC的家用时代。随着Intel的发展、用户的不断增多以及行业内的竞争激烈，Intel认识到品牌的重要性，他们不能再让AMD或其他公司用类似名称的产品来扰乱自己的市场计划了，必须要有一个全新的品牌来定义自己的产品。但由于在美国的法律里面是不能用阿拉伯数字注册的，于是Intel另辟蹊径，用拉丁文去注册商标。Pentium在拉丁文里面就是“5”的意思。所以在Pentium之初，人们还常常喜欢称它为“586”。


I8088

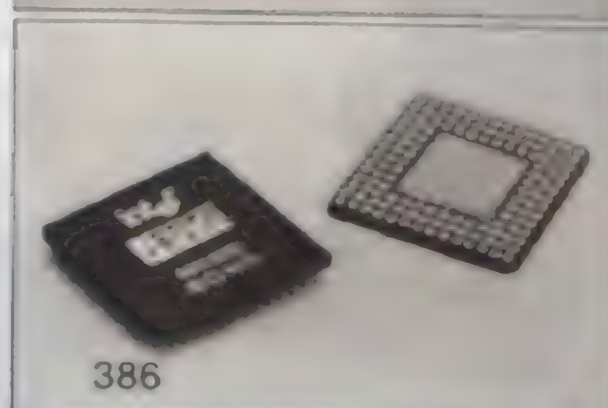
1993年，家喻户晓的Intel Pentium处理器终于正式发布，它的出现不仅标志着个人PC翻开了多媒体的一页，同时也开始了Intel的PC帝国之旅。

1.最初的Pentium与Pentium Pro

最初的Pentium厂家代号是P54C。它为CPU的发展带来了许多突破性的创新：内部晶体管数量高达310万个，时钟频率由最初推出的60MHz和66MHz，后提高到200MHz。从奔腾75开始，CPU的插座规范正式从以前的Socket4转换到同时支持Socket5/7，其中Socket7一直沿用至MMX奔腾时代。所有的奔腾CPU里都内置了16kB一级缓存，这样使它的处理性能更加强大。奔腾家族里面的频率有60/66/75/90/100/120/133/150/166/200，而CPU的内部频率则从60MHz到66MHz不等。仅仅是66MHz的奔腾微处理器，其运算性能也比33MHz的80486 DX提高了3倍多，而100MHz的奔腾则比33MHz的80486 DX要快6～8倍。值得我们注意的是：从奔腾开始，不少DIY爱好者开始了自己的超频体验。奔腾可以说是世界上第一个拥有众多超频用户的处理器，这主要基于奔腾的制造工艺优良，所以整个系列CPU的浮点性能也是各种各样的CPU中最强的，可超频能力强，安全性也较好。



286


386


486

在奔腾一举成功之后，Intel于1996年又推出了最新一代的第六代X86系列CPU——P6（P6是它的厂家代号）。P6的市场名称为Pentium Pro。Pentium Pro内部含有高达550万个晶体管，内部时钟频率为133MHz，处理速度几乎是100MHz的奔腾处理器的2倍。Pentium Pro的封装中除Pentimu Pro芯片外还包括一颗256kB的二级缓存芯片，两颗芯片之间用高频宽的内部通信总线互连，处理器与高速缓存的连接线路也被安置在该封装中，使得高速缓存能更容易地被运行在更高频率上。Pentium Pro 200MHz的L2缓存的运行频率就是200MHz，也就是工作在与处理器相同的频率上。这样的设计令Pentium Pro达到了最高的性能。而Pentium Pro最引人注目的地方是它具有一项称为“动态执行”的创新技术，这是继奔腾在超标量体系结构上实现实破之后的又一次飞跃。Pentium Pro系列的工作频率是150/166/180/200MHz，一级缓存都是16kB，前三者都有256kB二级缓存，频率为200MHz的CPU还分为3种版本，不同在于它们内置的缓存分别是256kB、512kB和1MB。不过由于当时缓存技术还没有成熟，而且缓存芯片非常昂贵，


第一代Pentium


Pentium Pro

因此尽管Pentium Pro性能不错，但价格过高，市场销售情况一般。可以说Pentium Pro并不成功。

2.Pentium MMX

Intel在1996年底推出了奔腾系列的改进版本，奔腾 MMX（多能奔腾）厂家代号P55C。这款处理器放弃了二级缓存而采用了全新的MMX技术增强性能。

MMX技术是Intel当时最新发明的多媒体增强指令集技术，它的英文全称翻译为"多媒体扩展指令集"。MMX是Intel公司在1996年为增强奔腾CPU在音像、图形和通信方面的应用效果而采取的新技术，在CPU中共集成了57条MMX指令，此外还将CPU芯片内的L1缓存由原来的16kB增加到32kB（16kB指令+16kB数据），因此Pentium MMX CPU比普通CPU在执行含有MMX指令的程序时，处理多媒体能力提高了60%左右。MMX技术带给了CPU发展一个崭新的方向，后来的SSE、3D NOW!等指令集均是从MMX的引导下诞生的。

3.Pentium II

1997年5月，Intel又推出了影响力最大的CPU——奔腾II。第一代奔腾II核心称为Klamath。作为奔腾II的第一代芯片，它工作在66MHz总线上，主频分233、266、300、333MHz四种，而后又推出100MHz总线的奔腾II，频率有300、350、400、450MHz。奔腾II采用了与奔腾Pro相同的核心结构，继承了原有奔腾Pro处理器的32位性能，但它加快了段寄存器写操作的速度，当然同样具备了MMX指令集，以多媒体方面的性能。在奔腾II里面，Intel一改过去BiCMOS制造工艺中的双极硬件，将750万个晶体管压缩到一个只有203平方毫米的印模上。这就使得奔腾II虽然仅仅比奔腾Pro大6平方毫米，却比奔腾Pro多容纳了200万个晶体管。同时它还采用了0.28微米的制造工艺，进一步加快了这些晶体管的速度。

在接口方面，Intel此时由于拥有大量的用户，采用了独树一帜的Slot 1接口标准，这种做法一方面可以使他们有效的打击竞争对手，同时还使奔腾II获得了更大的内部总线带宽。此外奔腾II还放弃了陶瓷封装，转而使用了一块带金属外壳的印刷电路板，该印刷电路板不但集成了处理器部件，而且还包括32kB一级缓存。如要将奔腾II处理器与单边插接卡（也称SEC卡）相连，只需将该印刷电路板（PCB）直接卡在SEC卡上。SEC卡的塑料封装外壳称为单边插接卡盒，也称SEC（Single-edgecontact Cartridge）卡，其上带有奔腾II标志和奔腾II印模的彩色图像。在SEC卡盒中，L2高速缓存和TagRAM均被接在一个底座（即SEC卡）上，而该底座的一边（即容纳处理器核心的一边）安装有一个铝制散热片，另一边则用黑塑料封装起来。奔腾II处理器内部集成了32kB片内L1高速缓存（16kB指令+16kB数据）、57条MMX指令、8个64位的MMX寄存器。奔腾II的SEC卡设计是插到Slot 1插座中，所有的Slot 1主板都有一个由两个塑料支架组成的固定结构，一个SEC卡可从两个塑料支架之间滑入Slot 1中。将该SEC卡插入插槽后，就可将一个散热槽附着到其铝制散热片上。266MHz的奔腾II运行起来只比200MHz的奔腾Pro稍热一些（其功率分别为38.2瓦和37.9瓦），但由于SEC卡尺寸较大，奔腾II的散热槽几乎相当于Socket7或Socket8处理器所用散热槽的两倍那么大。

4.Pentium III

在1999年初，Intel发布了第三代奔腾处理器——奔腾III，第一批奔腾III处理器采用了Katmai内核，主频有450MHz和500MHz，该内核最大特点是更新了名为SSE的多媒体指令集，这个指令集在MMX的基础上添加了70条新指令，以增强3D和浮点应用，且可兼容以前的所有MMX程序。Katmai内核的奔腾III第一次开始使用更为强大的SSE指令集。它采用了0.25微米工艺，100MHz外频，同样使用Slot 1架构，512kB二级缓存（以CPU的一半工作频率运行），因而性能提高的幅度并不是突破性的。除工艺带来的改进外，部分Coppermine奔腾III还具备了133MHz的总线频率和Socket370插座，为了区分它们，Intel在133MHz总线的奔腾III型号后面加了个"B"，Socket370插座后面加了个"E"，例如频率为550MHz、外频为133MHz的Socket370奔腾III就被称为550EB。

5.Pentium 4

2000年11月，Intel发布了旗下第四代Pentium处理器，即在之后的5年里一直使用的名称Pentium 4。



Pentium 4

Pentium 4没有沿用P III的架构，而是采用了全新设计，400MHz前端总线（100×4）、SSE2指令集，256kB～512kB二级缓存，全新的超管线技术及NetBurst架构，起步频率为1.3GHz。纵观Pentium 4的发展，共经历了3个阶段，Willamette、Northwood和Prescott三代核心历任重担，背负Intel这个巨人到达了事业的巅峰。在这5年时间里，Intel有近280款处理器面市，平均每年有50款之多，数量惊人。其所做的贡献已无法估量，商业、医疗、勘探、航空、生物技术、通信、金融和建筑行业等，每个行业迅猛的发展都与之息息相关。

除了核心技术的变更，Pentium 4处理器的接口也先后经历了Socket423、Socket478和LGA 775三个时

期，制造工艺更从0.18微米、0.13微米过渡到了0.09微米，让CPU步入了“纳米”时代。20至31级超长流水线使得NetBurst架构Pentium 4处理器的频率在短短4年时间里，从1.3GHz一路飙升到3.8GHz，并且融入了SSE2、SSE3、HT超线程、EM64T和双核心等新技术。接下来我们不妨来看一看Pentium 4所经历的三个时期。

Willamette时期。这段时期产品的特点是拥有256kB二级缓存、400MHz前端总线（FSB）、支持SSE2指令集，0.18微米生产工艺，集成4200万个晶体管，核心面积217平方毫米，使用铝连接晶体管。而初期Intel还选择了价格相对昂贵的RDRAM内存，不过终还是回到了SDRAM阵营中。这段时间Intel遇到了竞争对手AMD推出的Athlon系列处理器强有力的挑战，FPU（浮点运算单元）处理性能滞后是Willamette核心Pentium 4的硬伤，虽然新的SSE2指令集引入以及软件优化在某种程度上缓和了这一不足，但是荏苒不能掩盖3D处理性能较弱的问题。所以相关产品迅速退出了市场，并由新一代核心技术Northwood处理器接替。

Northwood时期。这段时期产品的特点是采用了更先进的0.13微米和90纳米生产工艺，因此核心面积减小了60%，可搭配512kB或2MB二级缓存，400MHz、533MHz或800MHz前端总线（FSB），支持SSE2指令集，集成5500万个晶体管，核心面积131平方毫米，使用铜连接晶体管。它的L2缓存容量由原来的256kB增至512kB，并正式支持DDR SDRAM内存技术。此时Pentium 4处理器大致可分为三大类：A版（对应400MHz FSB Northwood核心Pentium 4）、B版（对应533MHz FSB Northwood核心Pentium4）、C版（对应800MHz FSB Northwood核心Pentium4），并从Pentium 4 3.06GHz和所有800MHz FSB（前端总线）Pentium 4处理器开始引入超线程技术，使得在不用增加硬件成本的基础上便可以得到更多的性能提升。Northwood Pentium 4的核心电压也从Willamette的1.75V降到了1.5V，这样带来的优点是大幅降低了处理器的发热量和功耗。而这一时期的突出表现，巩固了Pentium 4处理器在市场中的位置。

Prescott时期。这段时期产品的特点是生产工艺进一步升级为90纳米，可搭配512kB、1MB、2MB二级缓存，533MHz或800MHz前端总线，增加了SSE3指令集，集成1.25亿个晶体管，核心面积112平方毫米，使用铜连接晶体管。

有专家称，从这个时期开始Pentium 4真正进入了自己的主“芯”时代，不仅实现了Socket478和LGA 775两大平台的跨越，更是在单核心处理器的基础上衍生出了双核心处理器；同时在支持DDR内存的基础上开始引入DDR2内存技术，工艺上也全线过渡到90纳米时代。与以往Netburst架构Pentium 4处理器相比，最明显的改进之处是将管线级数增加到31级。在Prescott核心Pentium 4中改进了原有的分支预测机制，引入了更快的执行指令单元和更先进的数据预取算法，并加入了第二代超线程技术、EIST节电技术、XD硬件防毒功能和超大容量L2缓存等。

在回忆了整个Pentium的发展历程之后，你是否会想起1965年，戈登·摩尔在准备一个演讲稿时的突然发现。当他开始制作图表来表示内存芯片性能增长数据时，他得出了这样一个结论：芯片容量每18～24个月增长一倍。据此推理，如果按照这一趋势发展下去，在较短的时间内计算能力将呈现规律增长。这就是多年来一直引领Intel乃至整个PC发展的“摩尔定律”。今天，我们在摸索这个定律的稳定性时，也可以忽然发现，原来我们还可以从另一面去理解它，那就是Intel多年遵循这个定律并不仅仅是因为时代的需要或者是对于技术的追求。他们是否也在让“摩尔定律”成为必然规律而永不停息……

下篇：垄断威胁



当Intel、微软与IBM这三大巨头走到一起的时候，我们便应该察觉到“垄断”在IT业内已悄悄开始。今天我们看到，Intel公司的奔腾和赛扬两大系列产品占有了全球市场80%的份额，占有了中国市场近85%的份额，我们几乎可以肯定“垄断”确实存在。

当然我们首先要认清一点：技术上的优势是他们可以取得垄断地位的先决条件。

接下来我们需要对比一下Intel与老对手AMD公司。

AMD诞生于Intel成立之后的1969年，自1989年起AMD开始转产超微型电子元器件。1991年3月，AMD生产出AM386微处理器。586时代AMD用5X86、K5挑战英特尔的奔腾处理器，随后又有K6与奔腾 II 的指令集之争，直至Athlon与奔腾 III 的主频大战，再到后来的Athlon XP与奔腾4执行效率与主频的较量，两者之间从来都是针锋相对。虽然AMD一直都紧追Intel，并且多年来从未放弃自己的信念，但在Intel的强势压迫之下，AMD几十年的发展历程当中，公司业绩直到2000年都呈赤字状态。

一、技术之争

我们对比Intel与AMD的产品会发现，在早期AMD根本不能与Intel相提并论，而正是从Pentium时代开始，AMD也渐渐找到了自己的发展道路。

当Pentium刚刚出现的时候，AMD公司及时推出了

K5系列CPU。它的频率共有6种：75/90/100/120/133/166（MHz），内部总线的频率和奔腾差不多，都是60或66MHz，虽然它在浮点运算方面比不上奔腾，但由于K5系列CPU都内置了24kB一级缓存，比奔腾内置的16kB多出了一半，因此在整数运算和系统整体性能方面甚至要高于同频率的奔腾处理器。从此AMD开始走入了我们的视线。

1.在Pentium MMX同期，AMD开始主打新产品K6。K6系列CPU共有5种频率，分别是：166/200/233/266/300（MHz），5种型号都采用了66外频，但后来推出的233/266/300（MHz）已经可以通过升级主板的BIOS而支持100外频，所以CPU性能得到了一个飞跃。特别值得一提的是它们的一级缓存都提高到了64kB，比MMX足足多了一倍。但是技术方面，由于多媒体扩展指令集的兼容问题，K6在包括游戏在内的多媒体性能要逊于奔腾MMX。

2.在Intel最为强悍的奔腾 II 时期，AMD推出了K6-2处理器，它的核心电压是2.2V，所以发热量比较低，一级缓存是64kB，更为重要的是，为了抗衡Intel的MMX指令集，AMD也开发了自己的多媒体指令集——3DNow!。3DNow!共有21条新指令，可提高三维图形、多媒体以及浮点密集运算的个人电脑应用程序的运算能力，使三维图形加速器全面地发挥性能。K6-2所有型号都内置了3DNow!指令集，使AMD公司的产品首次在某些程序应用中，在整数性能以及浮点运算性能上同时超越Intel，让Intel感觉到了危机。不过和奔腾 II 相比，K6-2仍然没有集成二级缓存，因此尽管广受好评，但始终没能在市场占有率上有所突破。

3.到了奔腾 III 时代，由于Intel的产品并没有突破性的创新，因此AMD开始反击，推出了K6-3处理器。K6-3处理器是3级高速缓存（TriLevel）结构设计，内建64kB一级高速缓存（Level 1）及256kB二级高速缓存（Level 2），主板上则配置第三级高速缓存（Level 3）。K6-3处理器还支持增强型的3DNow!指令集。由于成本上和成品率方面的问题，K6-3处理器在台式机市场上并不是很成功，不过由此AMD开始在笔记本电脑市场占据一席之地。





4.真正让AMD扬眉吐气的是原来代号为K7的Athlon处理器。Athlon具备超标量、超管线、多流水线的RISC核心（3Way SuperScalar Risc core），采用0.25微米工艺，集成2200万个晶体管。Athlon包含了3个解码器、3个整数执行单元（IEU）、3个地址生成单元（AGU）、3个多媒体单元（就是浮点运算单元），Athlon可在同一个时钟周期同时执行3条浮点指令，每个浮点单元都是一个完全的管道。



Athlon由解码器将解码后的macroOPS指令（K7把X86指令解码成macroOPS指令，把长短不一的X86指令转换成长短一致的macroOPS指令，可充分发挥RISC核心的威力）送给指令控制单元，指令控制单元能同时控制（保存）72条指令。再把指令送给整数单元或多媒体单元。整数单元可同时调度18条指令。每个整数单元都是一个独立的管道，调度单元可对指令进行分支预测，并可乱序执行。K7的多媒体单元（也叫浮点单元）有可以重命名的堆栈寄存器，浮点调度单元同时可调度36条指令，浮点寄存器可保存88条指令。在3个浮点单元中，有一个加法器和一个乘法器，这两个单元可执行MMX指令和3DNow!指令。还有一个浮点单元负责数据的装载和保存。由于K7强大的浮点单元，使AMD处理器在浮点性能上首次超过了Intel当时的处理器。

5.P4时代初期，AMD在技术方面又一次被Intel拉开。AMD在2000年中发布的第二个Athlon核心——Thunderbird，这个核心的处理器有以下改进：首先是制造工艺改进为0.18微米，其次是安装接口改为了SocketA，这是一种类似于Socket370，但针脚数为462针的安装接口，最后是二级缓存改为256kB，但速度和CPU同步，与Coppermine核心的奔腾 III 一样。Thunderbird核心的Athlon虽然在性能上稍微领先于奔腾 III，而且其最高主频也比奔腾 III 高，1GHz频率的里程碑就是由这款CPU首先达到的，不过随着Pentium 4的发布，Thunderbird开始在频率上落后，不得已，AMD又发布了第三个Athlon核心——Palomino，并且采用了新的频率标称制度，此时Athlon型号上的数字并不代表实际频率，而是根据一个公式换算相当于竞争对手（也就是Intel）产品性能的频率，名字也改为Athlon XP。例如Athlon XP 1500+处理器实际频率并不是1.5GHz，而是1.33GHz。Athlon XP令人可喜的一点是，它兼容Intel的SSE指令集，因此在为SSE指令集优化的软件应用中也可以充分的发挥自己的效能。

由此前双方的技术抗争中，我们可以看到Intel是更具有创新精神和对市场的精准判断。而且他们还有一点优势是AMD始终无法赶上的，那就是在产品的做工方面，Intel的产品可以给客户带来更值得信赖的安全感。但是P4之后，Intel的CPU发热量与耗电量猛增，这就给AMD带来了一个契机。而AMD此时也学着Intel的方法开始细分市场，推出了Duron CPU，它的基本架构和Athlon一样，只是二级缓存只有64kB。Duron从发布开始，就能远远抛离同样主攻低端市场的Celeron，而

且价格更低廉，一时间Duron成为低价DIY兼容机的第一选择，但Duron也有致命的弱点，首先是继承了Athlon发热量大的缺点，其次是它在安装CPU散热器时很容易因为压力不均匀而损坏。因此AMD在此后一段时间，AMD首先要解决的还是自己的做工问题。

AMD在DIY市场的成绩还是令Intel吓了一跳。而此时，Intel与AMD之间的标准争夺战也进入了白热化阶段。

二、市场较量

众所周知，CPU、主板芯片要和相应的操作系统配合才能正常工作，这使得Windows和Intel很自然地就结成了历史上最大的产业内横向联盟，从而在IT业内形成了垄断。由垄断中，微软和Intel均获得了极高的高利润率。1996年Intel的利润率接近25%，比整个硬件产业及软件/服务产业部分高出5倍左右。当其他公司的利润率在1997年和1998年间稳定不变时，Intel的利润率在1997年升到28%，此时它的利润率更是其他硬件公司的5倍以上。

一直以来，Intel所采取的商业策略都存在着合理与不合理的两面性，其主要策略包括核心策略、公关策略、广告（补贴）策略、渠道策略和竞争策略等。它一方面积极培养国内CPU消费市场；而另一方面又在行业内强行推行Intel产品标准，不遗余力地阻止计算机制造商购买他们的产品，使得市场上垄断性的不公平竞争愈演愈烈。迫于拒绝供货等方面的压力，在很长一段时间内，主机OEM厂商与AMD合作的只有为数有限的几家，而国内的知名品牌电脑企业也迫于Intel的压力，无法与AMD合作。对于实力更逊一筹的VIA等公司，Intel甚至采用了专利官司的方式打压对手。在官司开始时正式VIA开始宣传自有的CPU品牌C3，而当时Intel也正准备进入VIA占有优势的主板芯片领域。所以我们在2001年9月忽然见到Intel指控威盛所售可搭配Pentium 4系列CPU的主板芯片组——P4X266和P4M266未得到Intel的许可，侵犯了Intel共5项专利权。一场历时几载的诉讼就此拉开序幕。虽然最终双方妥协，但VIA却因此一蹶不振。

另外，在产品划分方面，奔腾II时期推出的赛扬处理器将价格压到极低，给当时正活跃于低端市场的AMD以极大的打击。过低的市场利润使后者几乎难以坚持下去。

除此之外，Intel也曾在产品推出前期过高的宣传自己的产品的新特性。譬如在Intel信息技术峰会2003春季论坛上，他们公布了迅驰的性能基准测试结果。称：与2.4GHz奔腾4移动芯片相比，工作频率为1.6GHz的迅驰芯片在性能上提高了约10%。而后来人们发现当时所推出的迅驰芯片是奔腾III内核的改进版。此外，在五年前奔腾4发布的时候，Intel也曾经夸大奔腾4性能与奔腾III的差距。他们说："P4的这种设计致力于提供接近P6微架构的百分之80到百分之90的处理器工作效率。"但就在这之后不久，美国有几十万消费者曾经联名向法院控告Intel，他们认为自己亲身感受的奔腾4性能与Intel的承诺差距太大，已经构成了"不诚信"。

与Intel合作的上下线厂商的日子也不好过，他们常常向笔者抱怨，Intel经常会用一些例如推迟给他们新产品技术核心的方法，要求他们不能生产使用AMD处理器的产品，而他们自身如果不能在第一时间拿到基于Intel新产品的技术方案，自身的产品推出日期就会落后于其他厂商，从而在市场中处于不利局面，所以大多数时候只能选择妥协。而Intel更可怕的地方在于，他们会想方设法降低自身的成本，而把"成本损失"转移到板卡厂商的身上，譬如Slot 1就给板卡厂商的生产带来了成本上的提高，而接下来Intel的CPU放弃了针脚，那么等于又把CPU针脚这部分成本转移到主板厂商身上。

由此可见，垄断地位对于竞争对手、市场乃至用户所带来的种种打击难以量化。好在AMD坚持了过来，而且抢先一步推出了64位处理器，打乱了Intel的原有计划。Intel显然不甘其后，但在2005年仓促推出自己的64位产品时，市场宣传方面却悄无声息。

这是一个转机，在Intel召开的季度中期的电话会议上，CFO Andy Bryant明确表示："如果AMD能按照其制订的计划高速发展，那么将进一步威胁到Intel在处理器市场的统治地位，其市场份额将继续提升。"这也是Intel首次公开承认感受来自AMD的威胁，并且承认AMD近年来的进步。JMP证券公司分析家Krishna Shankar也认为："目前AMD明显在零售桌面计算机、服务器和笔记本电脑市场更具竞争力。"

因此，虽然Intel目前仍然拥有PC微处理器市场80%左右的份额，2005年在该市场的销售额还增长了15%。但根据市场调研公司Gartner的数据显示，AMD在服务器市场的市场占有率从2004年的5%增加到了2005年的10%。

尾声

无论因为压力还是创新，伴随我们12年之久的Pentium即将走到终点，我们在渴望新产品的同时，无法忘却的是多年来Intel在PC技术上做出的贡献。当然，技术的领先是Intel取得成功的关键之一。多年来，他们对于"摩尔定律"矢志不渝。可近一段时间，人们对于CPU性能提升的需求是否仍然那么迫切？答案是否定的。很明显，除对于游戏或其他一些专业用途的用户而言，今天的个人电脑应用发展正处在一个瓶颈。缺乏高端应用来拉动产业的发展，CPU速度提升得再快，也只能是被动地推向市场。因此，市场的真空期其实也给了其它企业追赶Intel的机会。如果你要问，有什么最令Intel焦躁不安，其实答案并不仅仅是它的老对手AMD公司，更大的困难来自于Intel自身如何能突破CPU发展的极限，并把更为伟大的PC应用摆在用户面前。P

智能手机：让电脑走开！

■品合实验室 龙猫

前言

不知是谁不负责任地把"信息时代"这个词硬塞给了我们，逼得我们不得不在为工作生活疲于奔命的间隙里还要挤出时间接纳"信息"为自己充电，唯恐因为漏掉哪些重要内容而落人半步。人们对方便和整合的贪念是无止境的，不具备"沟通能力"的PDA就和不能上网的电脑没什么两样——不能跟人交换信息还叫什么"信息时代"？再后来，终于有厂商开了窍，推出了整合电话功能的PDA，还给它取了个蹩脚的名字，叫"智能手机"。

从此，手机也可以像电脑一样通过安装各种第三方软件来实现五花八门的功能。尽管智能手机具备许多可与电脑媲美的功能，但对于相当一部分人来说，怀里揣着一部智能手机只是出于一种炫耀的心理，它们的价格多数都很高，而且或许能让主人显得更有文化和品味；而对另一部分人来说，智能手机和一部普通手机没任何区别，甚至更难用，发个短信还要研究半天，更别指望它能代替电脑了。也许本文更适合这部分人阅读，至少看过本文之后，对他们来说智能手机也许不再是鸡肋或累赘，而是成为能给工作、学习和生活带来方便的名副其实的"个人数字助理"。

从这里开始

"工欲善其事，必先利其器"，和电脑一样，刚买来的智能手机无论性能多强大也只能实现一些最基本的功能，只有通过安装第三方软件才能将其效能充分发挥。

目前智能手机的平台主要有4种——微软的**Windows Mobile**（包括Pocket PC Edition，代表机型：多普达686/696/818/828/大显CU928等；Smartphone Edition，代表机型：神达8380/8390/多普达515/535/565/575/585等）、Palm公司的**Palm OS**（代表机型：Handspring Treo180/Treo270/Palm Treo600/Treo650）、Symbian公司的**Symbian OS**以及**Linux**。

由于Pocket PC（以下简称PPC）和Smartphone同属Windows Mobile平台，多数软件的安装和使用方法均有相似之处，本文只介绍PPC平台，Smartphone用户可对此部分内容进行参考；Symbian OS方面则以其普及程度最高的Series 60（S60，代表机型：诺基亚7650/6600/7610/西门子SX1/松下FX800等）平台为主要介绍对象，其他Symbian OS用户（代表机型：索尼爱立信P910等）可参考这一部分；而和台式机类似，受Linux平台标准不统一的影响，针对Linux智能手机（代表机型：CEC e2800/摩托罗拉A760/768/E680i/三星i519等）开发的第三方软件较少，因此不列入本文范围。下面将首先介绍这3种智能手机平台的软件安装方法。

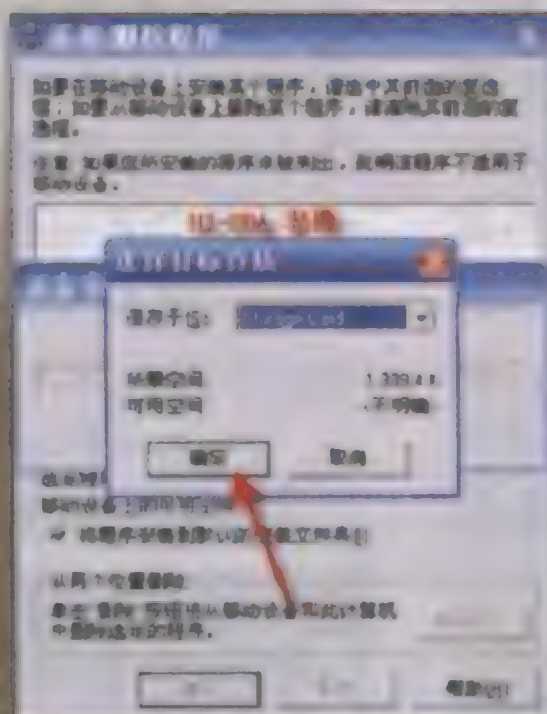


图1

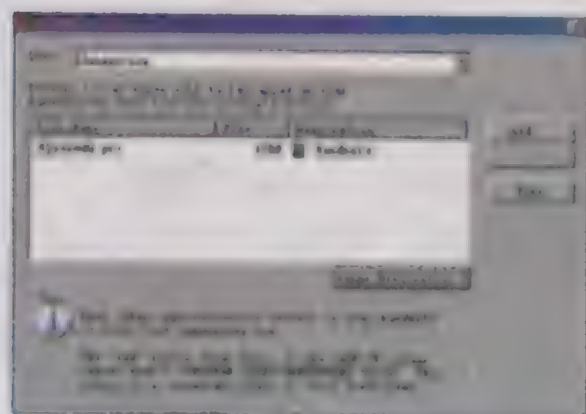
PPC

PPC平台软件的安装方法主要有两种，分别是通过PC安装和直接在手机上安装。要在PC端安装PPC软件，首先要在PC上安装同步软件Activesync（随手机附带）。能通过PC安装的PPC软件文件夹中一般都带有"setup.exe"或"install.exe"的可执行文件，双击后便可按照系统提示进行安装（图1）

安装过程中Activesync会让用户选择将软件安装在手机的主内存还是存储卡中。一般占用空间较小的常用软件可以选择装在主内存里，一方面可以加快读取速度，另一方面也可避免由于存储卡丢失或损坏造成一些重要功能瘫痪；而一些不常用或所需空间较大的软件，如游戏等，则建议装在存储卡上。

直接在手机上安装软件要相对简单一些。首先将手机和PC连接，PC上“我的电脑”里会出现一个“移动设备”，然后就可如同访问闪存盘一样将PPC专用的.cab或.exe（与PC上的.exe格式不同，在PC上无法运行）文件复制到手机，或通过读卡器将文件复制到存储卡上，再通过手机上的资源管理器执行该文件即可。

Palm OS


图2

Palm的软件安装方法与PPC有诸多相似之处，同样既可通过PC安装，又可直接在手机上安装。通过PC安装Palm软件前，要先在PC上安装Palm Desktop，装好后将手机与PC连接，按手机数据线上的同步按钮进行同步，系统会提示输入一个同步名，今后软件的安装、注册及备份均以此同步名为基础。以上步骤完成后，便可在PC上执行安装文件的Setup程序，按屏幕提示选择安装在手机内存还是存储卡，再按同步按钮，便可完成安装（图2）。

对于没有Setup程序的Palm软件，和PPC一样，用户也可将文件通过读卡器复制到存储卡上，再通过Palm上的资源管理器安装。或直接在PC上双击程序文件，执行随Palm Desktop一起安装的Quick Install程序，将需要安装的Palm程序拖放到安装列表中，选择安装在手机或是存储卡中，点击完成选项，再按同步按钮即可完成安装。需要注意的是，Palm的软件格式主要分为两种，一种是PRC格式的程序文件，另一种是PDB格式的数据文件。安装时只将软件目录下这两种格式的文件拖入安装列表即可。

Symbian（S60）

Symbian OS软件的安装方法相对简单一些。Symbian OS的软件为SIS格式，以诺基亚7610手机为例，首先在PC上安装诺基亚PC Suit软件，通过红外线或蓝牙将PC与手机相连，直接在PC上双击SIS文件，便会自动寻找与手机的连接进行安装。此外也可直接通过红外线或蓝牙将安装文件发送到手机上，手机会以收到短信的形式将其存储在收件箱内，读取该短信即可进行安装。还可利用读卡器将文件复制到存储卡上，在手机的“设置—程序管理”选项中选择该程序，点击安装即可（图3）。


图3

请电脑走开的5种理由

理由一：强大的资源管理器

PPC/Palm OS平台——Resco Explorer

软件主页：www.resco.net

学会了软件安装方法，便完成了用智能手机代替电脑的第一步，而接下来要做的，自然是先了解你的手机里究竟有什么东西，这时该轮到资源管理器登场了。和PC一样，虽然一些智能手机本身带有资源管理器，功能和便利性却并不强。Resco Explorer是一个功能强大的文件管理器，目前最新版本为2005（PPC版本）。原本它只有PPC平台的版本，后来与时俱进地增加了Palm版本（最新版本2.61.1）——在这两个平台上，Resco Explorer都是最强大、最完善的资源管理器之一，因此将这两个平台放在一起介绍（图4）。

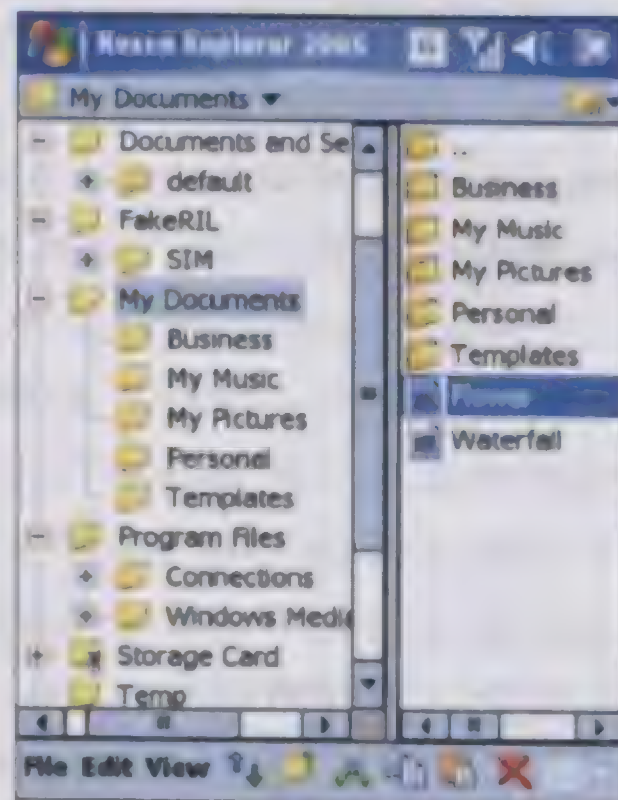


图4

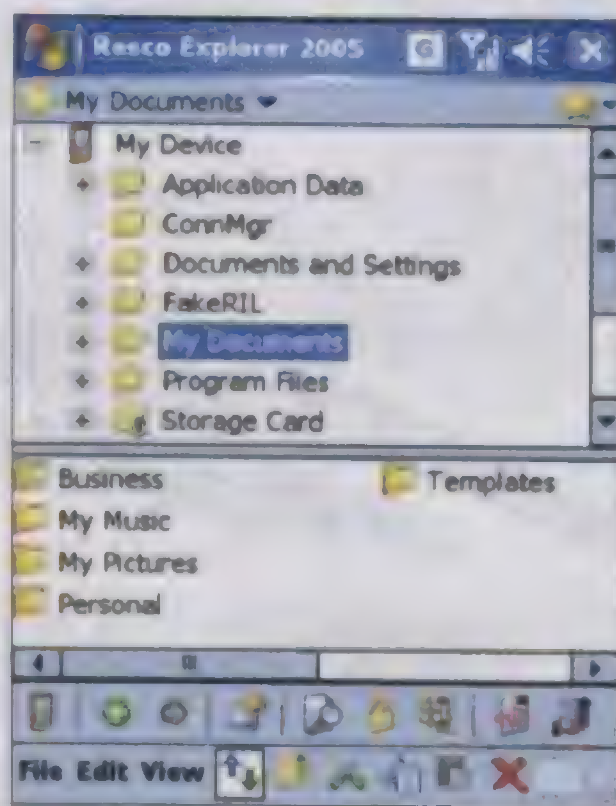


图5

除包括复制、粘贴、移动、删除、重命名、红外线传输等文件操作方式外，Resco Explorer还提供了拖拽、多选、RAM/扩展卡转换以及强大的文件排序、搜索和过滤等功能。PPC版本还支持注册表编辑及FTP功能。另外，Resco Explorer支持文件压缩功能，可直接浏览压缩包中的图片等，还可对压缩包进行密码保护。并可以查看TXT、BIN、HEX文件和JPEG、GIF、BMP、PNG等格式的图片——这些功能连PC上的资源管理器都难以望其项背（图5）。

Symbian（S60）——SeleQ

软件主页：www.ximplify.com

S60平台上最好用的资源管理器当属SeleQ了（图6）。目前SeleQ最新版本为1.8，支持文件的删除、复制、粘贴、重命名、更改文件属性，并可设定常用文件夹的快捷方式、创建文件夹和文本文件。SeleQ支持按照文件名、日期、文件大小等方式的查找功能，而且可以

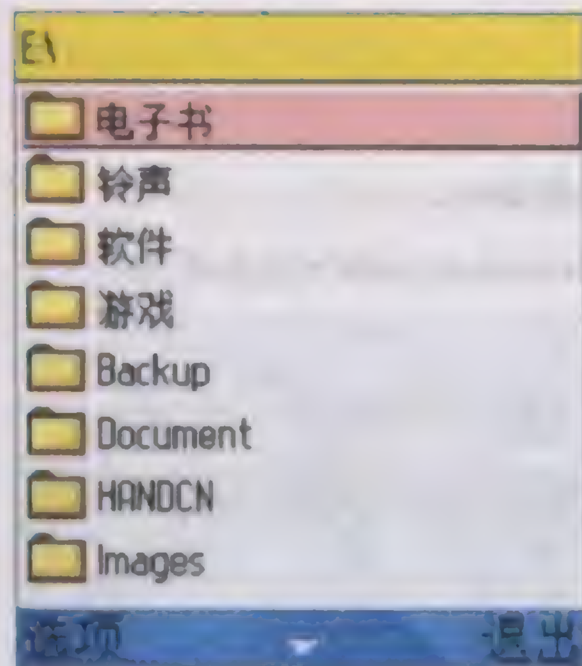


图6

直接打开图像、文本及音乐文件（需音乐播放器支持），还可重新启动手机。另外，SeleQ支持屏幕截图，图像格式可设定为JPG、BMP或MBM三种格式。另一个很实用的功能是可以改换运营商的Logo，令你的手机更加个性化。

理由二：方便的图片浏览

用数码相机照了照片？嫌相机屏幕太小看不清楚？想把它们做成带音乐或解说的相册？用电脑太麻烦？那还是用智能手机吧！

PPC/Palm/Symbian（S60）——Resco Photo Viewer

软件主页：www.resco.net

Resco又出现了？是的，不仅如此，这次Resco还准备通吃三大智能手机平台。尽管在这3个平台上有很多各有特色的看图软件，但不得不承认的是，Resco Photo Viewer的确是支持图片格式最多、功能最强大的。对应3个平台，Resco Photo Viewer的最新版本分别是v5.32（PPC平台）、v4.31（S60平台）以及v2.21（Palm平台）。Resco Photo Viewer支持的图片格式包括：JPEG、PNG、TIFF、BMP、GIF等，通过Resco Photo Viewer还可对图片进行简单的编辑处理，如缩放、旋转、调节亮度和对比度。PPC和Palm版本更支持查看微软PowerPoint文档及MPEG I和MPEG II视频解码、支持外接打印机打印、可对幻灯片增添过渡效果或MP3音轨、可对图片录制语音注释，还可以通过电子邮件、红外线或者蓝牙发送图片，马上和远方的朋友分享你的快乐（图7）。

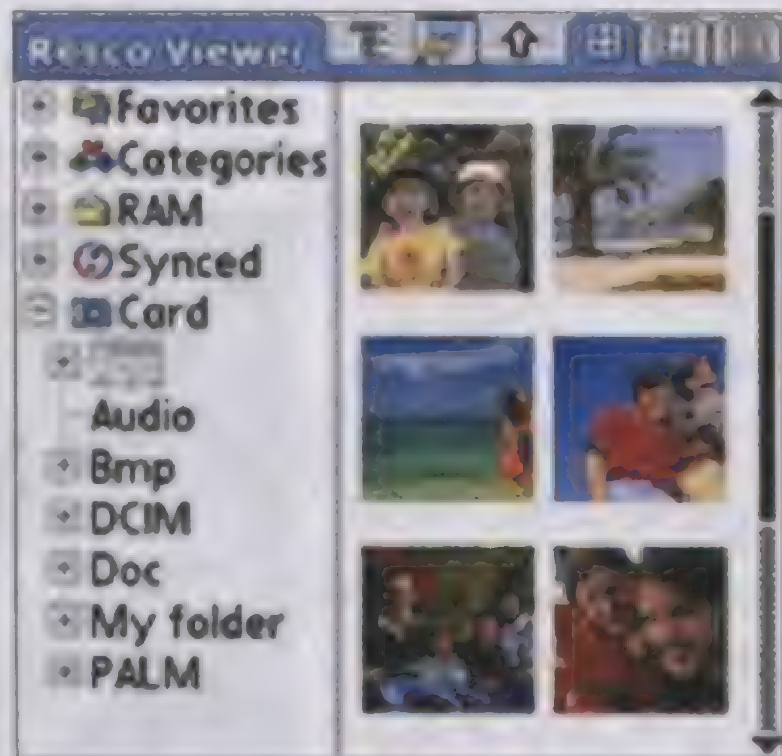


图7

理由三：随时随地阅读

恐怕没什么比在坐车、等人的无聊过程中读上一部自己喜欢的小说更能消磨时间的了。说到看电子书，电脑恐怕永远也没机会和智能手机相提并论。估计没几个人见过哪位大侠在公交车站或是地铁里捧着笔记本电脑啃书的，倒是如果你见到有人全神贯注低头盯着手掌中一个带屏幕的小东西，不时嘿嘿傻乐几声，那多半就是在用智能手机看电子书了。

PPC——Team One's Reader

软件主页：http://www.teamonesoft.com

PPC上最著名的电子书程序非Team One's Reader莫属（图8）。Team One's Reader目前最新版本是3.0，最大特点是支持包括MHT、CHM、PDF、ZIP、PDB、PRC、JSP、CGI、PHP、ASP、XEB、XML、SHTML、SHTM、HTML、HTM、TXT等共20种电子文档格式。通过添加Image模块，还支持GIF、BMP、JPEG、JPG、PNG、2BP等图片格式，并支持图片的拖拽、放大和缩小等。有了这款Team One's Reader，几乎所有其它文本阅读软件都可以丢掉了。

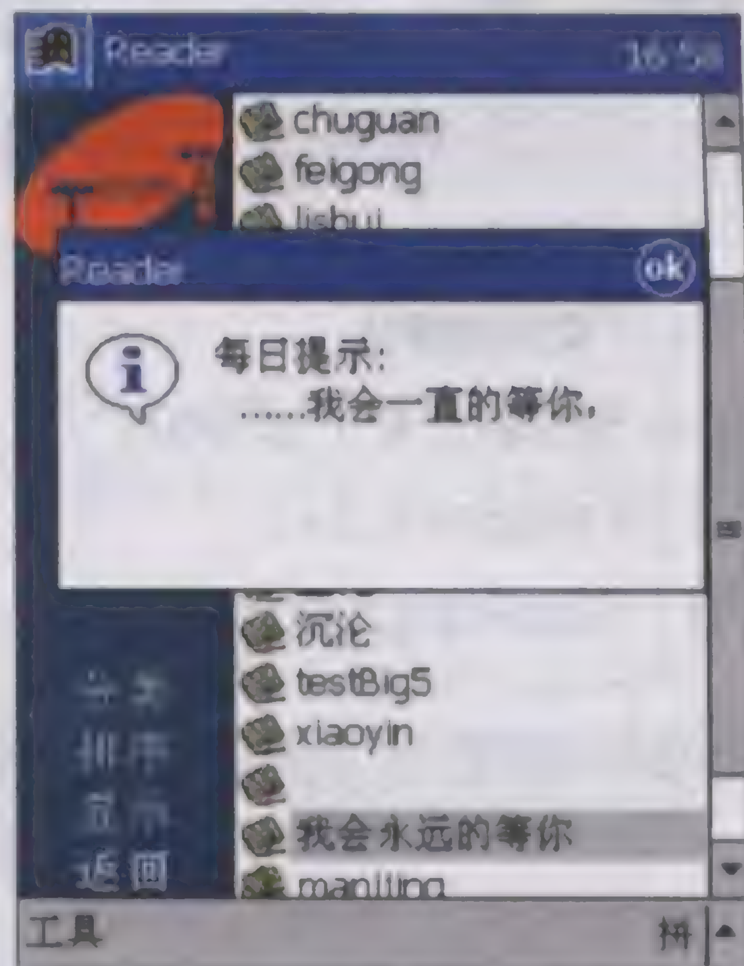


图8

Palm OS——iSilo

软件主页：http://www.isilo.com



图9

与PPC上Team One's Reader的大而全相比，Palm上的读书软件iSilo追求的是短小精悍（图9）。iSilo需要通过PC端软件将文档或网页内容转换成专用的电子书格式，通过同步即可存储到智能手机中。文档转换后可节省约20%的存储空间，这对部分内存容量较小又无法扩充的Palm机型（如Treo180/Treo270）就十分重要了。目前iSilo最新版本是4.29，支持显示格式化的超链接文档，可以显示图像、表格等内容，并具备书签、阅读百分比显示、复制及粘贴、搜索等功能。

Symbian（S60）——QReader

软件主页：http://www.qreader.com

QReader是目前S60平台上反响最好的电子书程序之一，目前最新版本是1.85（图10）。QReader支持TXT、PRC、PDB及TCR文件共4种文档格式，带有查找、书签、自动滚屏等功能，可显示阅读百分比，并可对屏幕进行旋转以适合用户阅读习惯。QReader支持5种

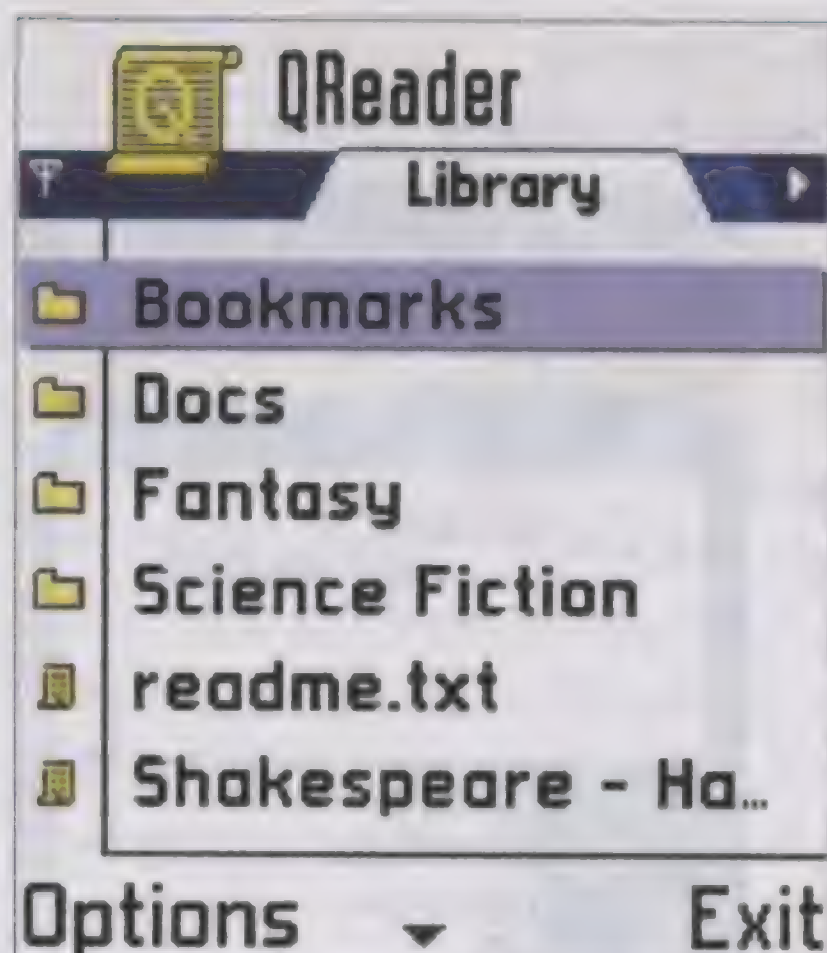


图10

不同字体、55种不同的字符集编码页和3种通用编码，可调节颜色和文档位置，还可通过红外、蓝牙和电子邮件发送文本文件。另外，在阅读时，QReader可一直保持屏幕背光的开启，为用户提供了很大方便。

理由四：移动影音享受

所谓影音不分家，在这里将看电影和听音乐放在一起介绍。其实对于智能手机来说，由于屏幕、电池等方面的制约，听听音乐要比看电影更有实用价值，毕竟不用担心使用随身听的时候听不到手机的铃声了。

PPC/Palm OS——The Core Pocket Media Player

软件主页：http://tcpmp.corecodec.org



图11

在这两个平台上，The Core Pocket Media Player（TCPMP）都是功能最强大、支持影音格式最多的软件之一（图11，Palm OS版本）。TCPMP最新版本是0.71，支持DivX、XviD、MPEG-4、MPEG-1、M-JPEG、WMV（PPC）等几乎所有的视频格式，音频方面也支持MP3、Ogg Vorbis、Musepack、WMA（PPC）、AC-3、AMR等。只要设置好合适的视频编码，视频播放的流畅程度并不输于PC（图12，PPC版本）。而单独的音频播放软件方面，PPC上有微软Media Player和Pocket Player，Palm上有Pocket Tunes等常用软件。其中Pocket Tunes等软件不仅可播放音频，还可通过网络收听流媒体广播节目。由于其所提供的音频播放功能TCPMP基本都可实现，所以不作更多介绍。



图12

Symbian（S60）——SmartMovie

软件主页：http://www.allaboutsymbian.com/reviews/item/SmartMovie.php

SmartMovie是S60平台上最完善的视频播放软件之一，最新版本是2.76（图13）。该软件最大特点是支持横向全屏观看视频，并支持直接外挂.sub格式的字幕。需要注意的是，SmartMovie只支持播放AVI格式的影片，其他格式需要在其附带的PC端软件SmartMovie Converter（Series 60）上转换以使其与手机兼容。另外SmartMovie尚不支持中文文件名的视频文件，用户在转换时避免使用中文文件名即可。

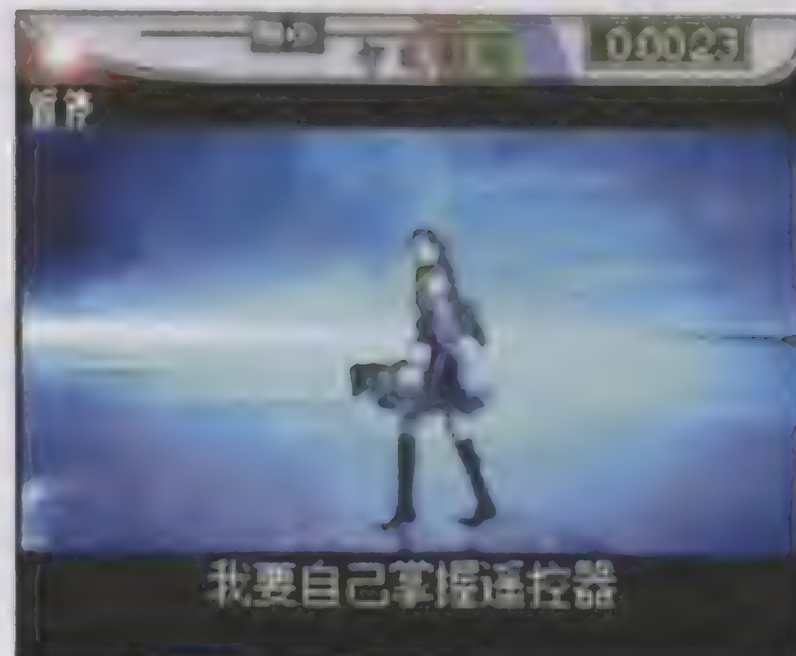


图13

由于目前市场上多数S60手机都只具备单声道输出功能，先天不足使其对音频播放效果的追求成了一句空谈。用耳机收听单声道的音乐无异于受罪，反倒不如直接用外置扬声器播放，再挑选一款外观华丽的播放软件来得痛快。

Symbian（S60）——ULTRAMP3

软件主页：http://www.handango.com

ULTRAMP3是S60平台上最“华丽”的MP3播放器之一，该软件支持可视化效果，还可更换皮肤，使其更具个性（图14）。该软件具有占用内存较大、不支持中文文件名等缺点，但这对于一款只需要注重“表面功夫”的MP3播放软件来说，这些缺点已经不重要了。



图14

理由五：关键时刻显身手——手机辞典

如果路上碰见个老外用英语向你问路，恰好有一两个关键词语你表达不清楚，怎么办？当你好不容易有次出国旅行的机会，却不得不面对路边指示牌上满眼的英文晕头转向，怎么办？背本英汉辞典？背着笔记本电脑？或者干脆买个电子辞典？别逗了，你手里有智能手机

用这些东西干什么？

PPC——PocketGenius

软件主页：http://www.mactiontech.com

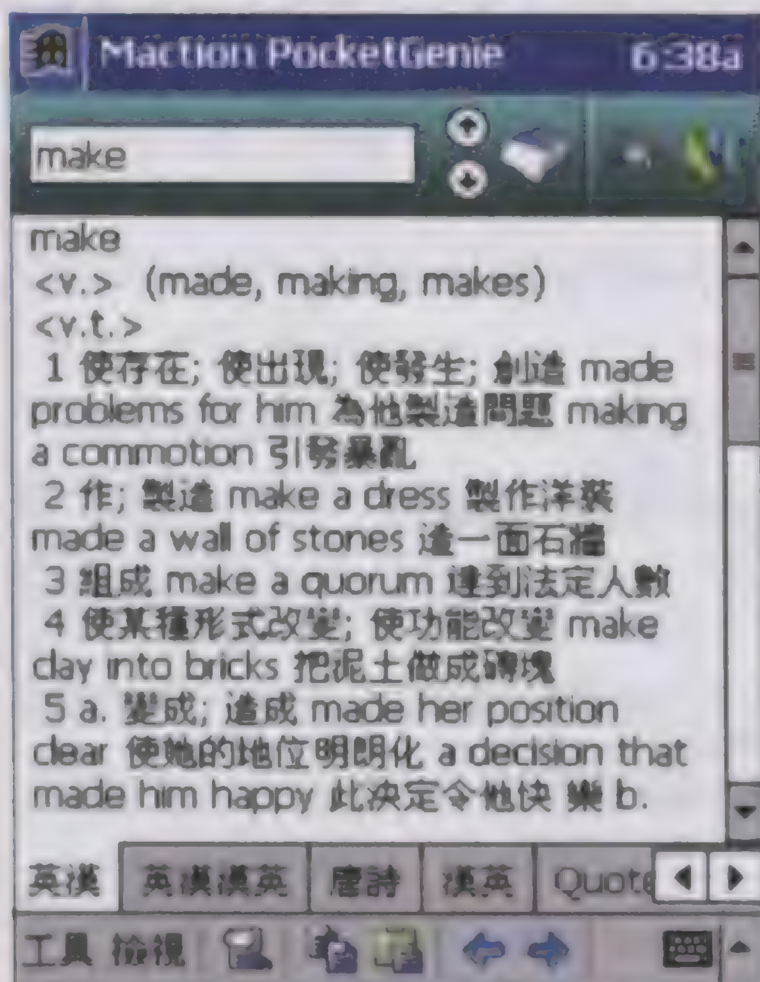


图15

PocketGenius可能是PPC上功能最齐全的辞典软件，它功能的齐全程度已经超出了辞典的范围，不仅提供英语词汇、汉英、日英、英日查询功能，还收录了法典、药典、交通、饮食、时刻表等综合信息（图15）。PocketGenius的最新版本是2.0，支持美式英文发音和即指即译，并可在不同资料库中交叉查询，还能进行全文搜索。其词库可自行扩充，在其官方主页更有上百种专用词库提供下载，只要你的存储卡容量够大，大可组建一套内容应有尽有的移动辞典，把它揣在怀里满世界跑。

Palm OS——Zdic

软件下载地址：http://nj.onlinedown.net/soft/38334.htm

部分词库下载地址：http://www.splife.com/soft/6797.htm

Zdic是中国人自己开发的用于Palm上最好用的字典软件之一，目前最新版本是2.33大DA窗口版（图16）。Zdic本身是一个字典程序，字典词库则需按用户需求单独下载安装。Zdic带有词语列表、跳查、词库顺序设置等功能，兼容多种不同的音标格式，新版本支持DA功能，支持从剪贴板取词，实现了即指即译，可查询历史列表，并支持真人语音。更可贵的是，Zdic的作者宣布这款软件将永远免费！



图16

Symbian（S60）——移动英汉通

软件及词库下载地址：http://www.fengbin.com/soft.php?id=1077



图17

也许是受手机本身机能所限，S60平台的字典软件功能大多比较简单，词库也较少。移动英汉通是其中难得的功能和词库数量都比较令人满意的字典软件（图17）。移动英汉通最新版本是1.0.0，支持英汉-汉英双向查询。和Zdic相似，移动英汉通也需要通过外挂词库实现查询功能。该软件支持多词库查询、音标显示、屏幕取词，还可记录最近查询的单词，并具备短信发送等功能。

结 语

其实所谓“代替电脑”，也只是针对某种领域罢了。智能手机本身存在很多局限性，如在有限的电池续航能力下，既要达到信息处理的目的，又要顾及电话的待机时间——毕竟本质上它还是一部手机。而在新的显示技术出现之前，智能手机的屏幕尺寸恐怕无法再继续扩大了。体积小固然携带方便，但如果真的让我在智能手机的小屏幕上写下这篇文章，我一定会崩溃。但如果是在旅途中要记下脑中的灵光一现，或是想对眼前美景发表一番感叹，等我拿出笔记本电脑，打开电源，进入系统，打开Word，当一切都准备好后，恐怕早已意兴阑珊了，这时如果有一部智能手机就容易实现得多。

所以，与其说谁代替谁，不如说智能手机和电脑之间是优势互补的关系。想想看，当你想要外出旅行，却又害怕被“信息时代”抛弃，你为什么不把电脑扔在家里，拿上一部智能手机上路呢？

革了数码单反的命！



- 成像优异，超越低端数码单反套机
- 无反光板结构，可预览取景
- 价格较高
- 一款适合对画质要求较高的消费者的产品

有效像素：	1030万像素
传感器尺寸：	21.5mm×14.4mm
输出文件格式：	JPG/RAW（支持16位输出）
最高分辨率：	3888×2592
变　　焦：	5×光学
最大光圈：	2.8/4.8
焦　　距：	14.3～71.5mm（相当于135相机焦距24～120mm）
最近对焦距离：	广角端35cm/长焦端40cm
ISO：	160/200/400/800/1600/3200
存　　储：	MS/MS PRO/MS Duo/MS PRO Duo/CF
电　　池：	NP-FM50
体　　积：	139.4mm×97.7mm×156mm（镜头在广角端）
重　　量：	1097g（实测，含电池、遮光罩）
附　　件：	说明书、保修卡、软件光盘、相关连线、背带
价　　格：	8088元
咨询电话：	800-820-9000


机身背部操控区


颇有创意的液晶屏，可以像120相机那样水平取景


卡尔·蔡司 Vario-Sonnar 14.3～71.5mm/F2.8～4.8 T*镜头



相机的对焦选择控件


相机的对焦选择控件

如果说2005年底有什么革命性的数码产品出现，相信我们手中这款索尼Cyber-shot DSC-R1（下文简称R1）一定能够名列其中——索尼是世界上第一个将APS-C画幅传感器“下嫁”到消费类数码相机机身上的厂商，R1的推出同时也标志着消费类数码相机进入千万像素时代。

革命理由之一：千万像素APS-C画幅CMOS传感器

R1最引人注目的莫过于它搭载的那颗1030万像素APS-C（21.5mm×14.4mm）画幅CMOS传感器，相比消费级数码相机常用的2/3英寸CCD（8.8mm×6.6mm），传感器尺寸要大5.33倍，可以说是质的飞跃。大尺寸传感器带来的首先是感光性能的飞跃。相对以往采用2/3英寸画幅传感器的产品，画幅的提升使单个像素点的感光面积也增大了，使它们可以携带更多的电荷，对光的敏感性大大提高，在低照度下图像噪点减少，实际测试中R1的确可以在ISO 800甚至更高的设置下完成拍摄工作。


图1：来自佳能“EF Lens Work III”的示意图，最大成像圈是135胶片画幅，最里面的则是APS-C画幅，而普通的数码相机成像圈比APS-C更小

——千万像素索尼 Cyber-shot DSC-R1

■晶合实验室 别理我

其次由于幅面的提升，在拍摄相同的物体时，APS-C画幅可以获得更多的内容，通俗地讲就是要比普通的数码相机拍摄的照片大上“两三圈”。这样的现象是怎样产生的呢？原来数码相机的成像原件——CCD/CMOS一般都是比较小的（成本问题），如果我们设想把这块CCD放到传统相机的胶片位置，其成像相当于从胶片中“抠”出中间一部分。从示意图可以看出（图1），画面的边缘要损失一些图像，我们把这种状况叫作成像圈缩小。

革命理由之二：专业的外观及操控

对于R1这一级别的相机而言，外观和操控是消费对象所关注的，毕竟，在花费了七八千元以后，谁都希望手里的拍摄工具能像样点儿。R1重量高达1047克，甚至重于大部分入门数码单反相机，外观看上去也相当威猛（特别是装上莲花状遮光罩以后），黑色机身符合大多数人的审美定位。R1机身右侧的手柄与左侧成像核心之间的连接部薄且小，有着浓郁的柯尼卡美能达风格，不禁让人联想到两者的合作关系。

相机外表覆盖的是塑料材质，有传闻内部骨架为金属结构，较沉的重量似乎也印证这一点，塑料机壳的工艺和佳能EOS 350D类似，但质量明显要高一档。相对佳能EOS 350D，R1的优势体现在机身强度、接缝密闭性、按键手感、手柄覆皮等方面。R1的握持感很好，对于笔者这样手掌较大的用户来说也不成问题，机身提供了足够的高度，不会出现像EOS 350D那样让用户小拇指悬空的尴尬。

R1采用单拨轮+方向轮+周边按键的操控方式，在低端的数码单反机身上我们没有碰到过方向轮设计，方向轮涵盖了一个5向键和一个拨轮。我们认为如果索尼提供专业数码单反相机上流行的双拨轮+方向键结构，操控时的感受会更好。R1的按键分布从机身背面到侧面再到顶部，范围很广，初次接触会有忙不过来的感觉，需要阅读说明书才能熟悉掌握。存储卡的读写速度不算快，有一定延迟。

革命理由之三：完备的取景系统

R1并不是单反结构，采用消费类数码相机常用的感光原件实时取景的方式，用户可以通过EVF（电子取景器）和LCD液晶屏取景，在突破数码单反无法预览取景的同时，也带来了寿命减短的隐患。

相机的EVF配备了很大的眼罩，使用起来非常舒服，取景器下方有屈光度调节杆，便于近视患者使用。EVF的分辨率达到23.4万，效果相当好。R1提供了取景系统感应功能，可以自动判断用户是在用EVF还是LCD，相当实用。R1的液晶屏位于相机顶部，且在闪光灯后方，初次使用会感觉很怪异。液晶屏能够进行水平180°、垂直约120°的自由旋转，我们甚至可以像120相机一样从顶部向下取景，感觉非常棒。但是液晶屏存在比较明显的拖影情况，这和液晶屏以及内部芯片处理能力都有关系。另外液晶屏在垂直方向的翻转只有约120°，无法从低角度进行拍摄，令人遗憾。

R1的菜单延续了索尼的一贯风格，直观而简单。相对其消费类数码相机，R1菜单增添了一些具有单反特色的项目，如色彩空间选择、RAW格式开关、闪光系统选项等。

革命理由之四：优秀的镜头系统

和数码单反相机不同，R1的镜头是不可更换的，它采用卡尔·蔡司 Vario-Sonnar 14.3～71.5mm/F2.8～4.8 T*镜头，12片10组，包含4片非球面镜，换算成135焦距则为24～120mm/F2.8～4.8，焦距系数约1.6。镜头的直径为67mm，超过了之前的索尼F828。长度则达到72mm（实测，前端到对焦环），在变焦时长度会扩大到109mm。

R1的镜头上设置了宽大的变焦环和对焦环，迎合专业用户的使用习惯，同时拥有不错的手感。镜头提供了手动对焦方式，用户可以旋转对焦环来实现对焦。我们可以在机身左侧看到对焦选择控件，用户可以在自动对焦、微距、手动/一键对焦3种模式间切换，在设置菜单中，还可以进行单按对焦、监控对焦和连续对焦的选择。相对同价位的低端数码单反相机，R1可以自由选择对焦点，减少脱焦的现象。较为遗憾的是，相机取消了全息对焦系统，在光线较暗时对焦比较困难。



R1的闪光灯系统

大多数APS-C画幅低端数码单反相机的套头（根据相机定位由生产厂商捆绑销售的镜头）指标都在18～55mm（个别产品为70mm）/F3.5～5.6，R1的镜头无论是焦距范围、最大光圈、做工、外形，都要优于（至少不低于）它们，摆在用户面前的选择的确有些头疼——是一次到位的优秀镜头还是良好的扩展性？事实上我们认为R1最适合那些对成像质量要求较高，又希望能够“一镜走天下”的用户。

对RAW的支持让R1的拍摄有很高的自由度，用户可以在拍摄时不用手动矫正白平衡，可以将这道工序放到

软件中进行，不同于JPG在PS里的有损矫正，这是在不损失色彩信息的前提下完成的。我们在被摄物旁边放置了一块柯达灰板，便于在Image Data Converter SR软件中点取灰点进行色温矫正对比，测试显示相机的手动白平衡非常准确。R1的色彩真实而不夸张，和数码单反相机出片风格一致。

R1镜头的分辨率达到了消费类数码的新高度，在全开光圈下即有优秀表现，光圈收缩至F8，反差增大。我们特别考察了镜头的边缘成像，效果令人满意。作为对比，我们将EOS 350D套机（R1与EOS 350D套机价位相似）镜头拍摄的样张进行对比，可以看到两者在中心位置分辨率相似，而边缘成像R1完全胜出。


准确的色彩表现

R1的镜头微距能力较弱，长焦端最近对焦距离为40cm，几乎不具备什么微距拍摄能力，只能称为近距离拍摄。如果特别强调放大率，R1并不是一个好选择。畸变方面，R1广角端的桶形畸变较为明显，虽然采用了4片非球面镜，但效果不够理想。镜头的暗角控制很好，打开最大光圈也几乎不可见。R1的焦外成像相当不错，长焦端比较适合人像拍摄。

APS-C画幅CMOS传感器基本解决了ISO 800以下感光度拍摄的噪点问题，这对舞台拍摄很有意义，ISO 1600在打印6英寸照片时可以勉强使用，而ISO 3200的使用显然只能用于影像记录。相机没有动态摄录功能，不知道是不是为了刻意向数码单反靠拢的原因，抑或是害怕冲击其摄像机市场。R1随机附赠的RAW处理软件Image Data Converter SR版本号为1.0，具备强大的处理功能，但效率及操控上还显得有些稚嫩，有待提高。


微距能力不强

与个性共舞 ——艾利和 T10

■晶合实验室 狂暴鸭



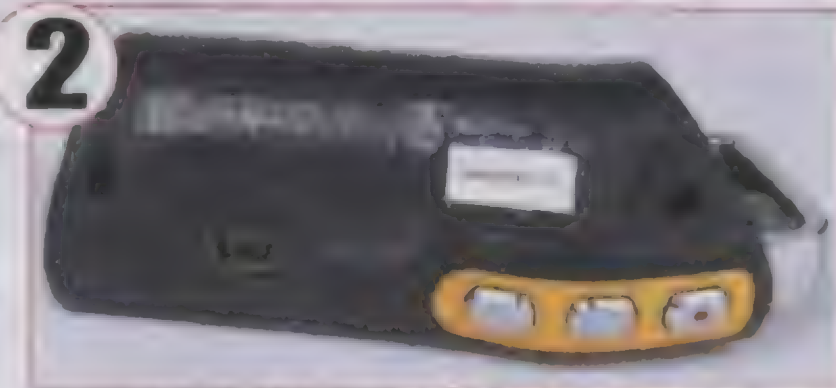
- 50小时的超长播放时间
- 屏幕效果一般、缺少Line in直录功能
- 体积与重量无法令人满意
- 一款年轻人标榜个性的产品

容　　量：	256/512MB/1GB
文件格式：	8～384kbps MP3/32～192kbps WMA/WAV
显 示 屏：	65k色CSTN彩屏（分辨率为128×64）
接　　口：	耳机接口/mini USB 2.0
尺　　寸：	86mm×40.8mm×28.6mm（最大尺寸）
重　　量：	71.5g（实测，含电池）
附　　件：	耳机/随机光盘/USB连接线/时尚挂链/一节AA电池
价　　格：	1260/1460/1990元
咨询电话：	020-87573499

时尚潮流冲击着生活的方方面面，标榜个性是年轻人永远的话题。iRiver的MP3产品也总为人们诠释着完全不同的工业设计理念，标志性的“铁三角”总是能泛起消费者心中点滴涟漪。T10依旧采用了经典的“三角”造型，并且加以变化和扭曲，产品容量也同样采用外观色彩来区分，我们拿到的橘黄色产品为1GB版本。65k色CSTN彩屏分辨率较低，屏幕的右侧为主要控制按键，取代以往5向导航键的双层环状按键比较独特。并在此处将机身部分进行了小角度的弯曲，使产品整体造型看起来酷似电动剃须刀。


外部的环状按钮用来实现HOLD键功能

由于采用了一节AA电池作为电源，T10的体积与重量对女孩子来说显得缺乏吸引力，但近50小时的超长播放时间着实让人惊叹。它所支持的SRS虚拟音效虽可以进行多档调节，但在音质上来说仅能达到尚可的地步，配合随机耳塞的实际效果并不能让每一双挑剔的耳朵所满意。动画屏保、FM收音机、MIC录音、BMP图片欣赏等常见功能T10同样具备。总体而言T10是一款以别致的外形与超长的使用时间为卖点的产品。


机身顶部集成了剩余的按键与接口

平淡之中的精彩——中恒 PMP307 MP4播放器

■晶合实验室 热血废人



- 具有SD/MMC读卡器功能、具有一定性价比
- 按键生涩、手感偏硬
- 内置软件功能有待进一步提高智能化程度
- 仍需改善的产品

容　　量：	20GB
显 示 屏：	3.5英寸320×240真彩TFT
视频解码：	720×480@30fps AVI/MPEG-4/DivX 4.0/5.0
音频解码：	MP3/WMA/WAV
图片支持：	JPEG
接　　口：	mini USB 2.0/耳机接口/AV in/AV out
电　　池：	3.6V 2200mAh锂离子电池
尺　　寸：	131mm×82mm×25mm
重　　量：	236g（实测，含电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/随机光盘/充电器等
价　　格：	2880元
咨询电话：	800-810-7666

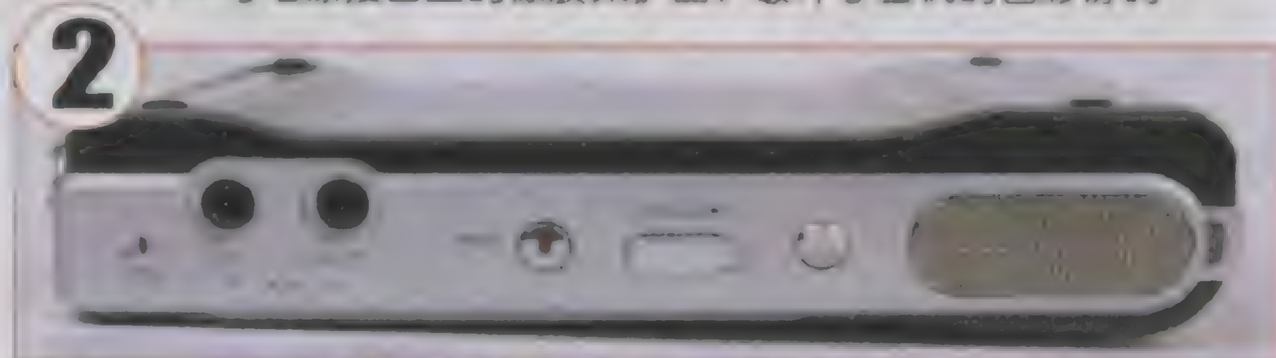
追随着时代的脚步，微硬盘系列产品的普及，MP4也不再是价格高高在上、有钱人的“尤物”。在诸多MP4产品中，用户选购的着眼点往往是最容易用肉眼观察到的地方——“面子问题”。机身上液晶屏幕的大小和色彩显示效果也成为是否入手的先决条件之一。

DEC-PMP307上那块占据了整机2/3面积的3.5英寸TFT显示屏幕，在官方资料中并没有明确地进行说明，在实际测试中，可根据实际显示精度判断出是采用了4：3、分辨率为320×240的真彩液晶屏幕。在此分辨率下将屏幕拉伸到较大的尺寸上，单一像素尺寸也被相对“放大”。测试中屏幕颗粒感较强，图像视频的边缘锯齿状明显。但作为一款便携式MP4播放器，并非时时刻刻将双眼紧贴着屏幕进行观看，在中距离所表现出的画质也可使大多数人接受。令人遗憾的是屏幕的亮度和对比度并没有设置为可调项目，虽然看起来画面艳丽，但稍有些泛白。左右可视角度相当不错，可与好友一同欣赏精彩的内容。

机身外观延续了中恒产品一贯的风格特点，典雅内敛、时尚却不乖张。黑色钢琴漆喷涂的前后面与银色边框相互搭配，色彩传统而庄重。虽为塑料制成，但处理细腻，放在掌中把玩，有着相当不错的手感。但易于留下恼人的指纹、汗渍也是光面外壳的“特色”。控制键位安排的位置恰到好处，在屏幕的右侧竖直排列着一排常用操作按键，给机身右侧留有较大的空间。由于电池仓的存在，进行了局部加厚，符合多数人右手持机、单手进行操控的习惯，而开/关机、HOLD、REC使用率较低的按键被安置在机身顶部。左侧则是比较常见的电源接口与mini USB 2.0接口，并增加了一个SD/MMC读卡器，使DEC-PMP307又充当了数码伴侣的角色，若再添加一个CF读卡器，便会更加完美。

DEC-PMP307配备的功能齐全，支持MPEG-4、DivX 4.0/5.0、AVI编码的视频文件播放和WAV/MP3/WMA格式的音频文件，另外支持JPEG格式图形显示，并内置FM收音机的功能，可预设6个频道，以及AV输入/输出等功能。此次送测产品内置硬盘容量为20GB，此外还有40GB更高容量版本可供选择。图形说明的内置菜单使用简单，每一项功能均有单独的分类，但无论是查看图片还是播放视频影像，都只是完全搜索硬盘，并没有智能化地进行分类；且读取硬盘文件时需要一定时间的缓冲，速度上无法令人满意。视频播放时仅可进行一级加速，图片仅能进行两级放大，内置软件有待进一步改进。内置扬声器效果一般、音量中等，建议使用耳塞。2200mAh锂离子电池实测可连续播放2小时23分钟视频影像（640×480 MPEG-4）与6小时50分钟的MP3歌曲（128kbps）。


USB与电源接口上的橡胶保护盖，破坏了整机的色彩协调


不常用的按键挪置在顶部，误触的现象少之又少


2200mAh锂电续航能力只属一般

大话嘻游·情癫大圣

开发厂商： 美通无线

适用机型： Nokia S40/S60/S90，Motorola A系列/C系列/E系列/V系列等

收费价格： 12元包月

下载方式： 编辑短信SJ至18189966



在第一款手机网游《三界传说》推出一年半之后，美通无线再次推出其第二款手机网络游戏《大话嘻游·情癫大圣》。游戏剧情来自同名影片的故事基础，相信会吸引众多影迷的关注。相对前作，除了在画面和游戏性方面有所提高之外，《大话嘻游·情癫大圣》增添了许多新的功能，比如提供了一个"公聊"系统供玩家之间进行交流。而最引人注目的则是其短信方式的私聊系统，甚至可以设置某个玩家上线时获得短信通知。实际上由于12元的游戏包月费用也包括了聊天的费用，用户相当于获得了12元/月的短信聊天包月服务，因此公测期间大部分玩家都在游戏中聊得不亦乐乎，甚至是为了聊天而上线。另外，原《三界传说》的老用户可以直接进入新的游戏世界，其等级、经验及装备将被完全保留。

大食天下

开发厂商： 格锐数码

适用机型： Nokia 3650/6600/7210/7260/7610/7650/Ngage-QD、Motorola V600/V3/C650/E398/E680、索爱K500/K700

收费价格： 8元/次

下载方式： 编辑短信DSTX至888854



《大食天下》是一款操作简单的休闲类游戏，玩家只要控制自己的人物接住"天上落下的馅饼"就可以了。由于操作简单，非常适合在手机上游戏。随着关卡的递进，游戏中会出现新的元素，比如火球和跌落的餐具，甚至某些新出现的食物不能混吃，而且这些资料全部都是有根据的哦。

武神

开发厂商： 格锐数码

适用机型： Nokia 2650/3100/3108/3120/3200/3300/6100/6108/6220/6610/6610i/6820/7200/7210/7250/ 7250i/7650/3650/Ngage-QD、Motorola V300/C650/V872/V878、索爱K506/K508c/K500c/S700c

收费价格： 12元/次

下载方式： 编辑短信WS至95887117



《武神》的画面风格酷似当年FC上的作品，看到屏幕上一个一个3头身的NPC总是有种亲切的感觉。作为一款动作游戏，《武神》的操控简单易上手，由于主角属于远程攻击型，甚至可以通过边打边逃的方式将敌人"折磨"死。游戏难度相对较高，而且设计了丰富的装备可供玩家收集。只是12元的下载资费对部分用户而言可能高了点。

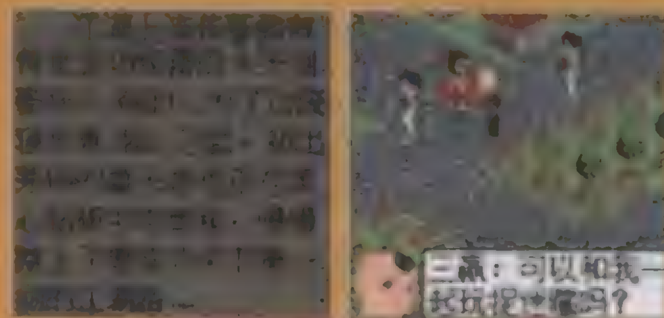
天剑豪侠

开发厂商： 长春三鼎

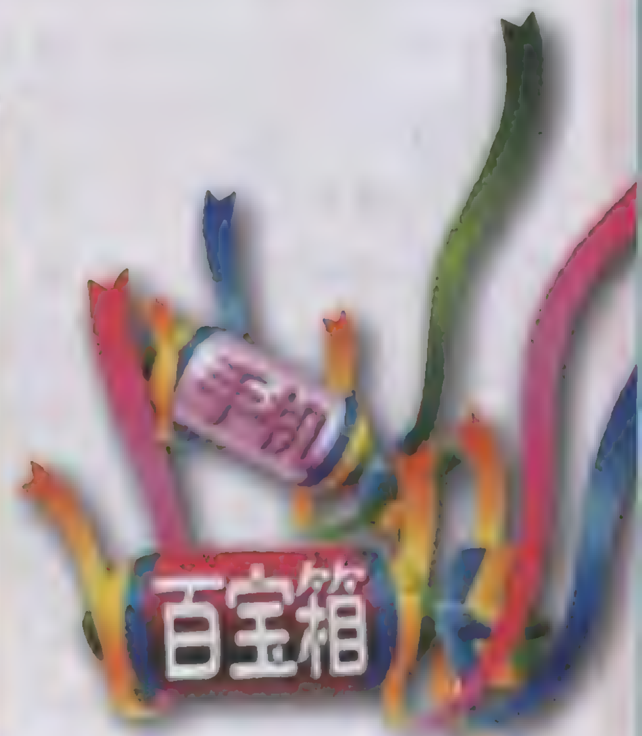
适用机型： Nokia 3100/3108/3120/3200/3300/6100/6108/6220/6230/6610/6610i/6820/7200/7210/7250/7250i/7610，Motorola V600

收费价格： 7元/次

下载方式： 编辑短信TJHX至95887117



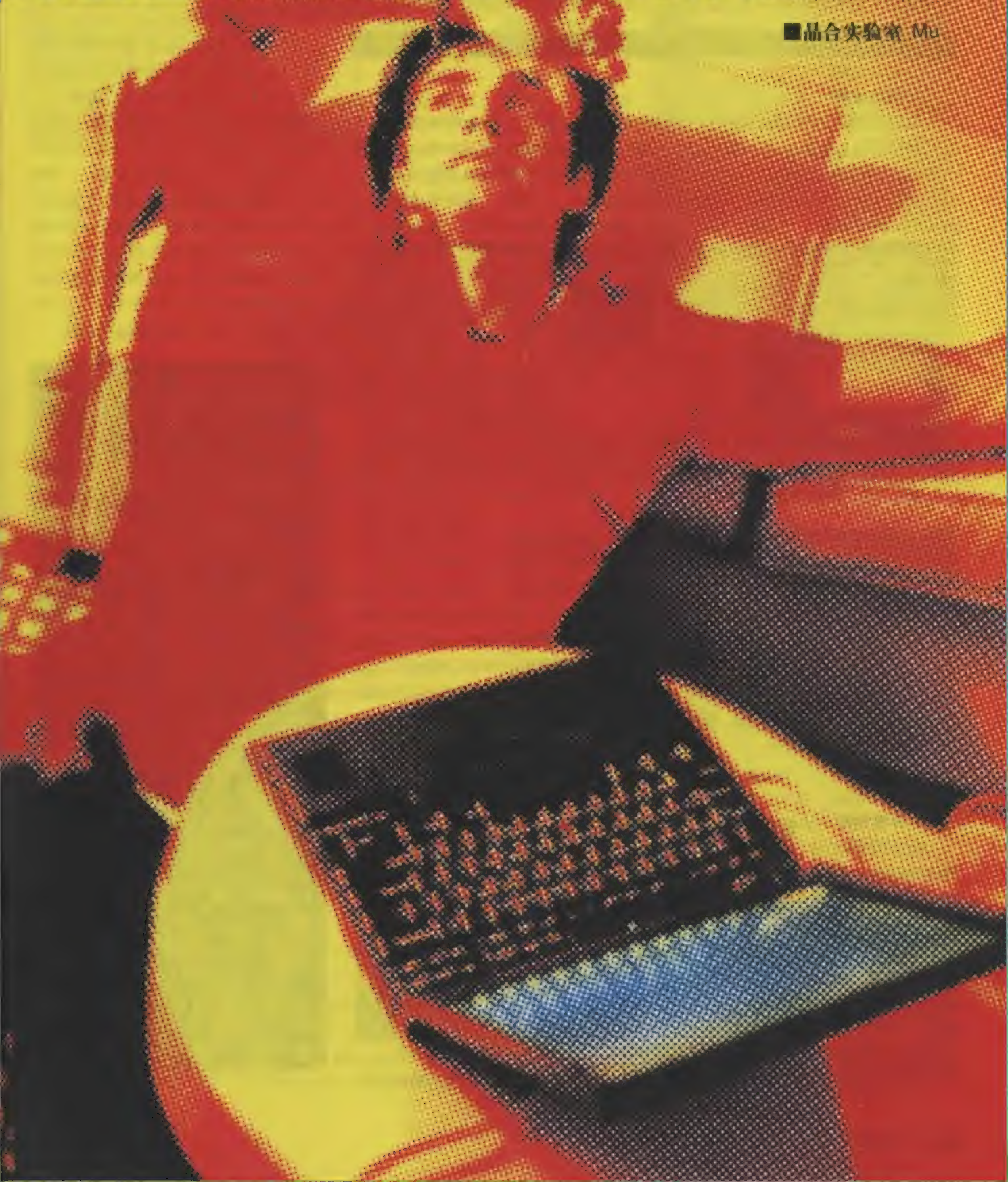
一款典型的武侠RPG游戏，以主人公慕天容在梦境中的历险为线索展开剧情，玩家经历水仙岛、水仙村、森林、紫荆镇等关卡，在不断的战斗中成长，以打倒黑山老妖、恢复紫荆镇的宁静为最终目的。游戏画面不算出色，但是传统的RPG元素总是能吸引玩家逐渐投入其中，打发闲暇时光。



美丽的代价

桌面美化与资源消耗的矛盾分析

■晶合实验室 Mu



编者按：随着WindowBlinds 5的发布，又一轮美化Windows的高潮掀起了。其中有两种人分类明显，一种认为桌面美化就是浪费资源换取不实际的虚荣心，没有意义；另一种认为电脑也是拿来娱乐的，美化的界面可以让人心情愉快，何况对于现在的硬件配置，那点多占的资源可以忽略了。到底美丽的代价几何，我们一起来看看。

一、基础元素

最简单也是Windows本身提供的界面美化功能，就是界面、图标、鼠标指针的修改了。理论上讲，对于图标、指针的修改只是用一个文件代替另一个文件，而且由于这些文件大小都只有几kB，个别的更改应该关系不大，但如果大量更改，例如Windows界面的更改，那么可能耗费的资源就不是一点点而已了。

1.操作

（1）基于系统本身

a.更改主题

相信大家都知道如何更改Windows界面，在桌面上点击右键选择“属性”就可以更改很多设置，第一页“主题”（图1）可修改界面主题，系统本身提供了几种常见主题，此外还可以去网上下载，只是这方面资源很少，一般人都仅限于将WinXP默认界面修改为经典界面；“桌面”页可更改壁纸，点击“自定义桌面”（图2）可修改桌面上是否显示系统图标如“我的电脑”



图1：“显示属性”界面

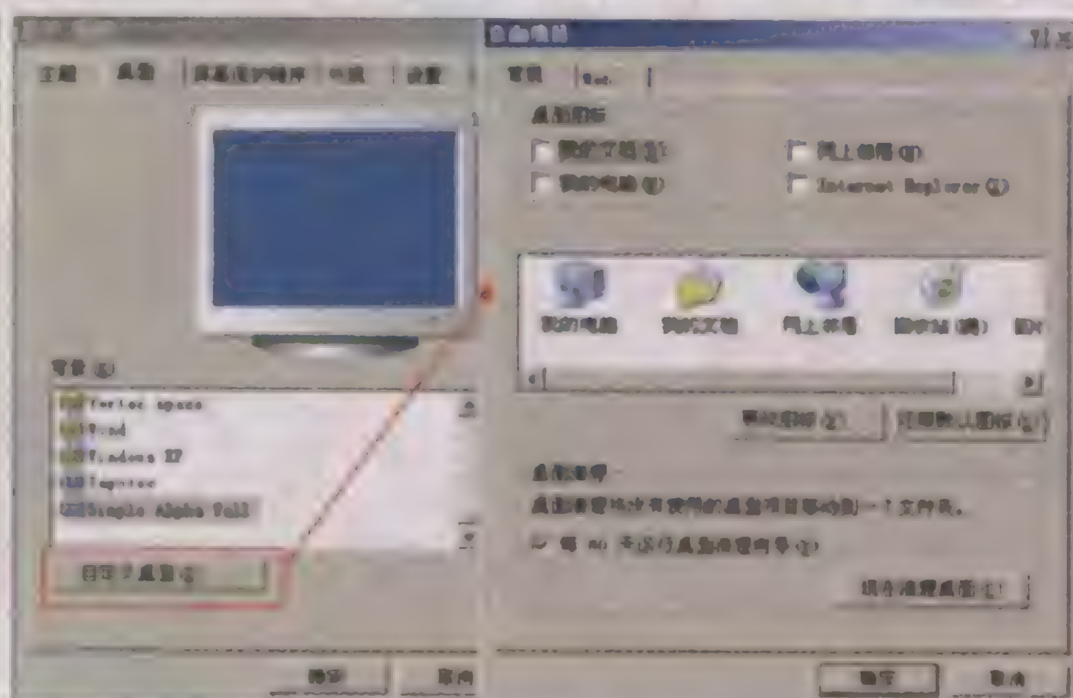


图2：修改桌面图标

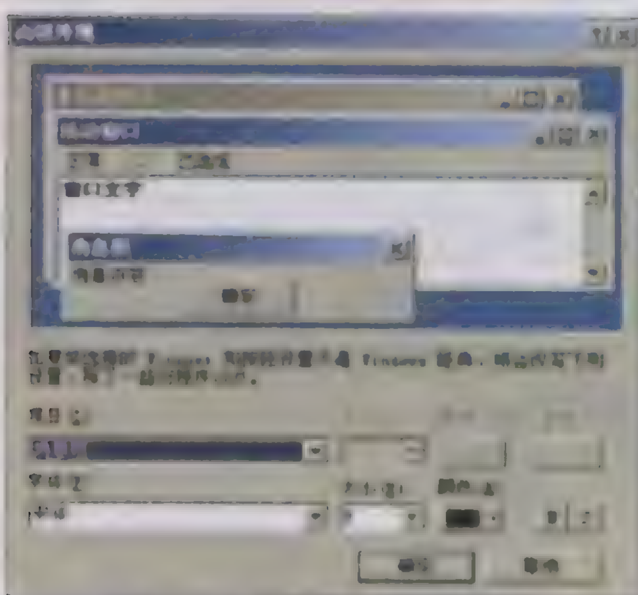


图3：修改桌面显示细节

“网上邻居”等，还可顺便修改这些图标。比较麻烦的是“外观”页面的“高级”项（图3），可修改如快捷按钮栏、标题栏颜色和宽度等数据，例如笔者一向认为WinXP的标题栏过宽，在我的老15英寸显示器中，为了节约显示面积，一般都将宽度修改为18。这里还可以修改弹出按钮的颜色、字体、活动窗口及不活动窗口的颜色过渡等，修改的方法也非常人性化，点击预览窗口的任意部分就能修改该项的显示。

b.修改图标

图标的更改用得不是很多，大家都习惯使用默认图标，这样在不同机器上也能一眼判断出文件格式，当然并不是说就不可修改了。如果只是更改桌面上的快捷方式或资源管理器中的文件夹图标，那是非常方便的。网络上有很多图标资源



图4：修改快捷方式图标

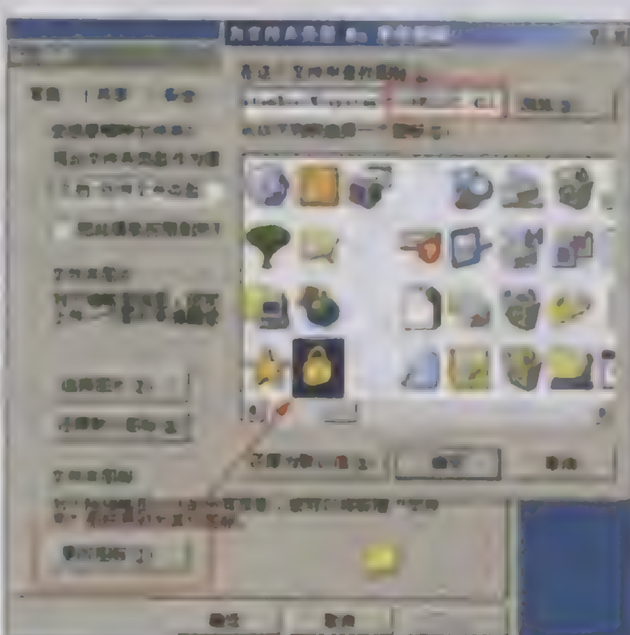


图5：修改文件夹图标

（当然自己也可以通过特殊手段获取，参见下文），下载后点击快捷方式或文件夹右键选择“属性”，如果是快捷方式就直接选择“更改图标”（图4），而文件夹则选择“自定义”→“更改图标”（图5），然后选取已经获得的图标文件即可。当然，Windows也已经内置了很多图标在各个文件中，可直接使用。事实上在选择图标资源的时候，系统首先列出的是自带包含图标资源的系统文件SHELL32.dll。

什么是图标

图标是可视操作系统的重要元素。图标是一种标志，它代表一份文档、一段程序、一张网页或是一段命令。不同类型的文件将由不同图标表示，有了图标，在一大堆乱七八糟的文件中找出一种文件就不是一件海底捞针的事了。

也许很多人都认为图标是一张图片，其实图标一般都是一组图片。由于不同的操作系统或者相同操作系统而有不同的显示设置，其支持的图标标准也不同。如果要保持美观，就得准备不同格式的图标。

在Windows操作系统中，单个图标的文件名后缀一般是.ico。这种格式的图标可在Windows操作系统中直接浏览。大小从16×16到48×48不等，而支持的色彩一般很少，为16或256色，而不会使用真彩色（没有这个必要）。有时图标并不是以单独的文件形式存在，它们会包含在DLL文件和EXE文件中，需用专门的工具软件才能找出来。

在Windows中如要更改文件的图标会稍微麻烦一点，而且还不能针对单个文件修改图标，可能是为了能方便分辨出文件类型吧。点击资源管理器的“工具”菜单选择“文件夹选项”（图6），点开“文件类型”页面，选择需要更改的文件类型后缀，然后点击“高级”按钮并选择“更改图标”即可。注意这里还可修改文件关联的打开程序，不要误操作造成该类型文件打不开。另外，这种方法仅限于没有自带图标的数据文件，这些文件图标一般都是随着设定的关联应用程序而改变，图标资源也由对应的应用程序提供。对于EXE文件时这种方法是不可行的，因为EXE为系统执行，没有关联程序。

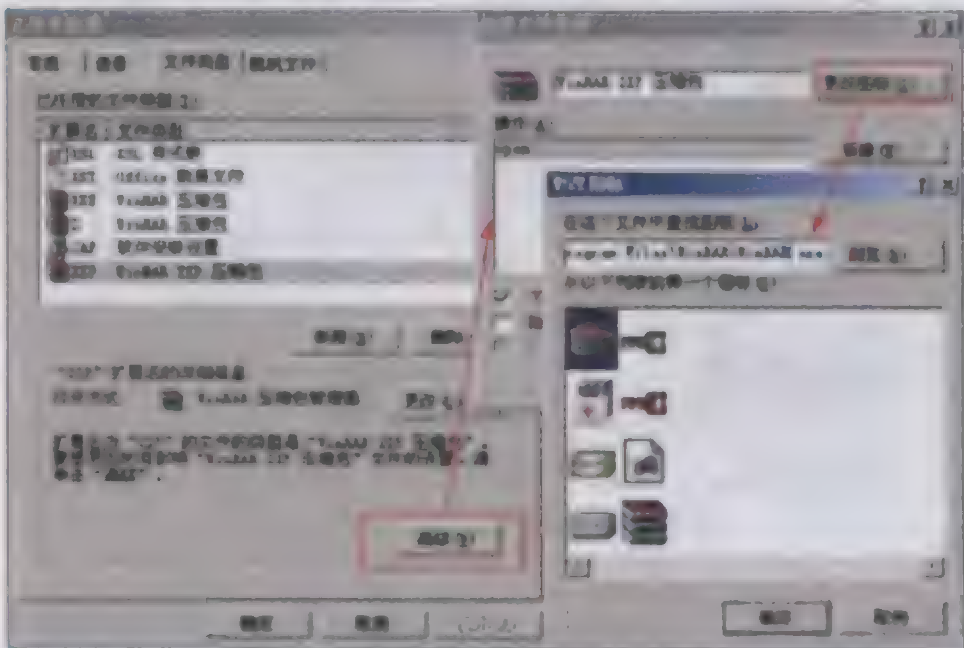


图6：修改数据文件显示图标

c.修改鼠标指针

鼠标指针虽然小，但平常使用最多，设计好了对界面美化有锦上添花的作用。指针的修改也很简单，在控制面板中点击“鼠标”项打开设置，选择“指针”页（图7），双击下面的指针列表就可更改，试想鼠标指针突然变成一匹不停在跑的马会多么让人惊奇（图8）。鼠标指针文件的后缀为cui（静态指针）和ani（动画指针），也可从网络上下载资源或自己制作（方法参见下文）。设定好后可保存设定方案以备重装系统后恢复，注意这里如果使用了非系统自带的光标，那么这些指针文件不可以移动或删除，否则系统找不到。

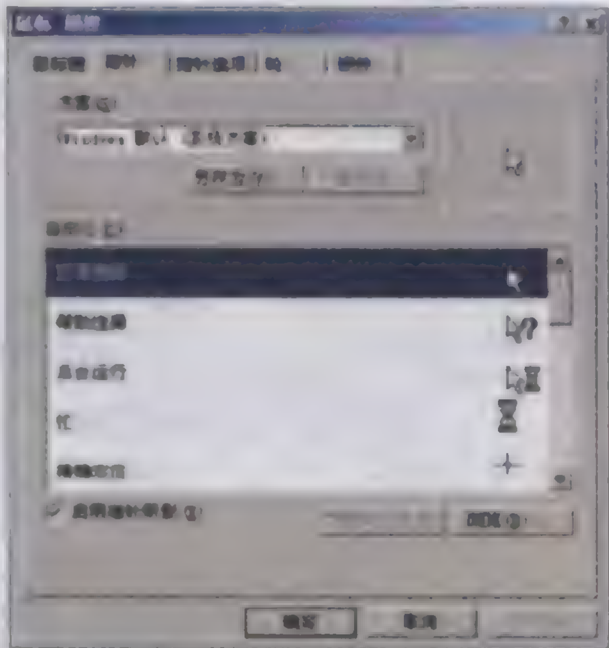


图7：更改鼠标指针

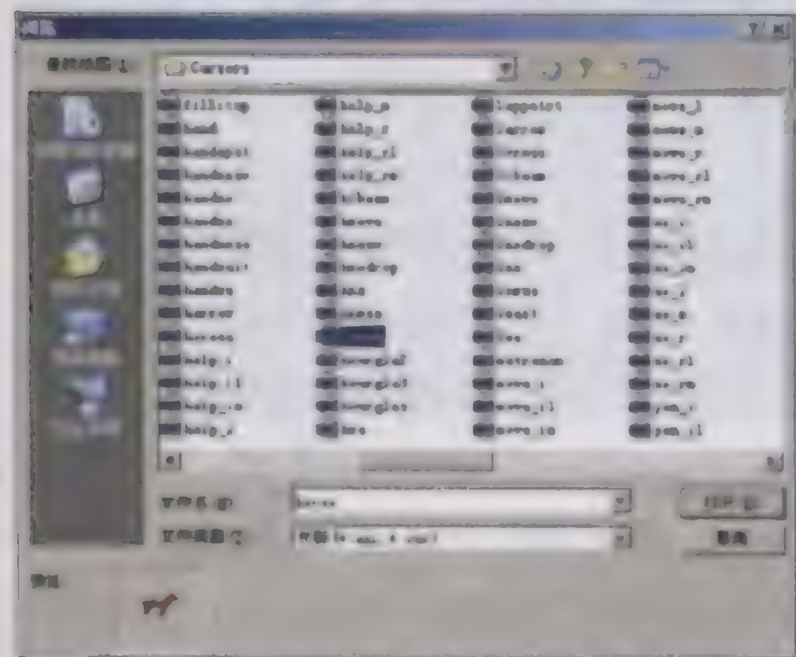


图8：可以选择系统内部的动态指针

（2）工具修改

Windows并没有提供多少可以装扮美丽的元素，要满足更强的好奇心就只能靠各种工具了。如果需要快捷简便的替换系统自带图标，也可使用iconpack（http://nj.onlinedown.net/soft/5307.htm）。iconpack在Packages页面提供了大量图标、鼠标指针及快捷启动栏更换的套装，选择好适当的图标/指针库后点击“Load”然后“Apply”即可全部更换（图9），注意事先在最右边选好要更换的项目，默认鼠标指针和快捷启动栏是不更换的。如果对自带的套装不甚满意，点击“Install new Package”→“Install from the web”去http://www.wincustomize.com/下载更多套装，直到满意为止。进入“Icons and Cursors”（图10）页面也可逐一更换项目，只需在最上面选择要修改项目的位置，然后选择具体项目，点击“change icon”，软件会新开窗口列出当前套装的所有图标（或鼠标指针），不要理这些图标，点击窗口的下拉菜单选择“Search for...”，软件才会列出所有该项目对应于不同套装的图标，最后要做的就是选一个好看的。点击最上排的按钮可惜选择你要修改的元素处于哪个位置，方便查找。只是这样逐一修改操作起来比较麻烦，而且使用套装能体现整体一致性，从美观角度讲更好一些。

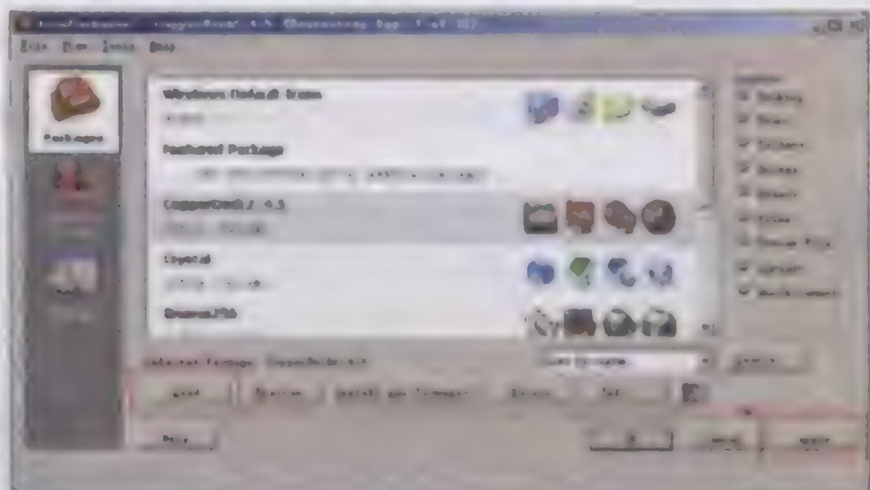


图9：必须首先“Load（装载）”图标才可使用

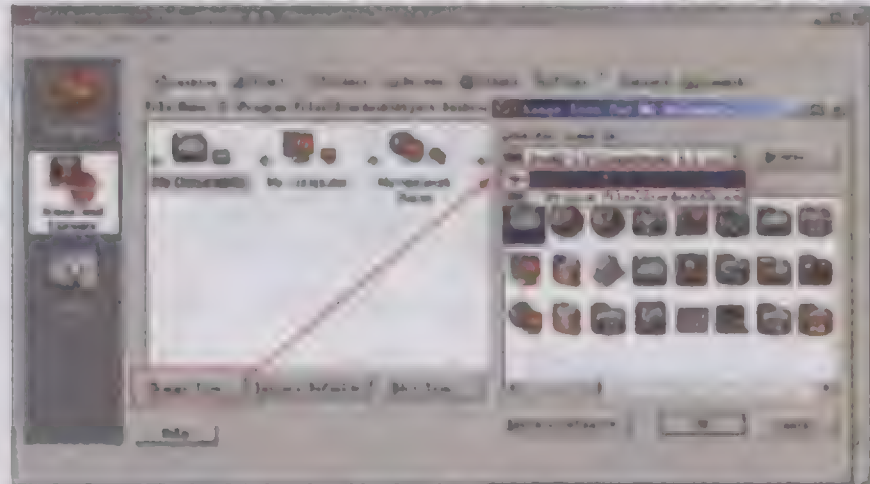


图10：寻找该项目可用的图标

（3）自给自足

也许你对别人制作的那些图标和指针资源都不满意，或者想表现一下自己的美术功底，于是想自己制作图标。其实制作这些资源也是很容易的事，使用MicroAngelo（http://nj.onlinedown.net/soft/5221.htm）就可以。MicroAngelo主要分为Animator（动态鼠标制作工具）和Studio（桌面图标和静态指针制作工具）两部分，此外还有Librarian可管理图标，而On Display（图11）可设置桌面图标，省却了逐一打开各项属性窗口修改的麻烦。综合起来看MicroAngelo功能确实非常全面，而体积只有不到2MB。



图11：On Display的界面

打开Studio制作工具，能看到以点阵形式排列的工作区及预览窗口、调色板和笔触调整三个工具条（图12），只需要在每个方块填上适当的



图12：Studio界面，显眼的方格

颜色就是一个图标了，其原理与BMP图像类似。Studio提供了诸如笔刷、吸管等绘图工具，熟悉Windows绘图或Photoshop的用户只需看工具名字便知如何使用。左上方的小块预览窗口和工作区右边的图像格式区都可实时监测图像。注意，工作区由方块构成，方块之间的颜色没有过渡，显得变化突然而且没办法修改，不用担心，只要预览窗口的图像正常即可，毕竟像图标那样很小的图像放大到工作区的大小也会惨不忍睹的。



图13：导入图片作为图标

自己制作图标或鼠标需要一定的绘画功底，如果你和笔者一样没这方面天赋，又想自己制作的话，可考虑将一张漂亮的图片做成图标。在Studio中新建一个图标文件，点击“编辑”→“导入”（图13），然后选上该图片并保存为图标格式即可。唯一要注意的是图标文件都比较小，复杂的图像难以看清楚，建议使用简洁的图像，就像Logo一样，简单才方便识别。

MicroAngelo还可修改替换EXE和DLL等文件内的图标（注意图像格式和大小一定要匹配，否则可能损坏文件），用来隐藏特殊的可执行文件也是不错的办法。一般来说EXE文件在系统中显示的图标一般就在自身文件里面（有些软件在同一目录里有*.ico文件，这样的话直接替换该文件即可），而DLL文件也可能包含大量的图标资源。修改时先用MicroAngelo Librarian打开该文件即可看到文件中包含的图标（图14），一般第一个图标是文件本身使用的图标，而其他图标是为其支持的数据文件提供图标资源或只是备用而已。选择其中的一个图标，点击“编辑”→“编辑图标”就可打开Studio工具修改图标（图15），这时就可以使用其他图标和图像文件代替，这里还可将图标单独另存为文件收集起来



图14：打开了Studio程序查看图标

以备使用。

静态鼠标指针的制作类似于图标，只要在Studio中新建项目时选择“指针”即可（图16，注意MicroAngelo中图标可以是48×48或16×16大小，但鼠标指针只能是32×32）。但制作动态指针要麻烦一些，必须使用Animator。Animator界面（图17）与Studio类似，只是调色板的颜色数明显减少了。首先需要说明的是，动画的指针只不过是多个相似而略有不同的静态指针连续显示而成的，就像Flash一样。制作方法是：先按照静态指针的制作方法做好第一帧，然后点击“工具”→“新建帧画面”开始制作下一帧。虽然原理类似Flash，但这里并不能让软件自动添加过渡帧以完成动画，每帧都必须手动制作（当然可考虑拷贝前一帧的图像复制后做稍加变动）。预览窗口有播放按钮，点击可预览动态效果，按钮下的拖动条可更改动画播放的快慢。在右边的帧列表项每帧都有一个以“jifs（帧每秒）”为单位的数字，数字越大该帧停留时间越长（按理说10帧每秒应该比1帧每秒动画快，但这里正好相反），而拖动预览窗口的快慢控制条将更改这个数字，更改数字也会使控制条变化，两者是互动的，但拖动控制条时各帧的数值比例将保存不变。



图15：修改Studio程序图标

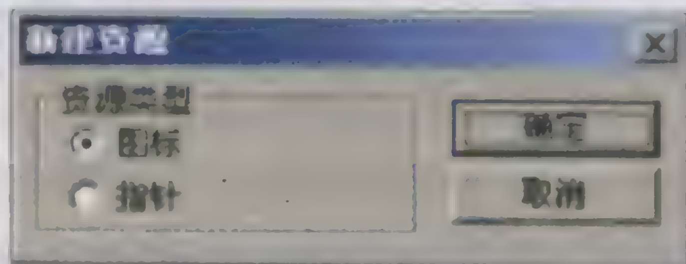


图16：要制作静态指针请先选择



图17：系统自带“horse”动态指针示例

2.分析

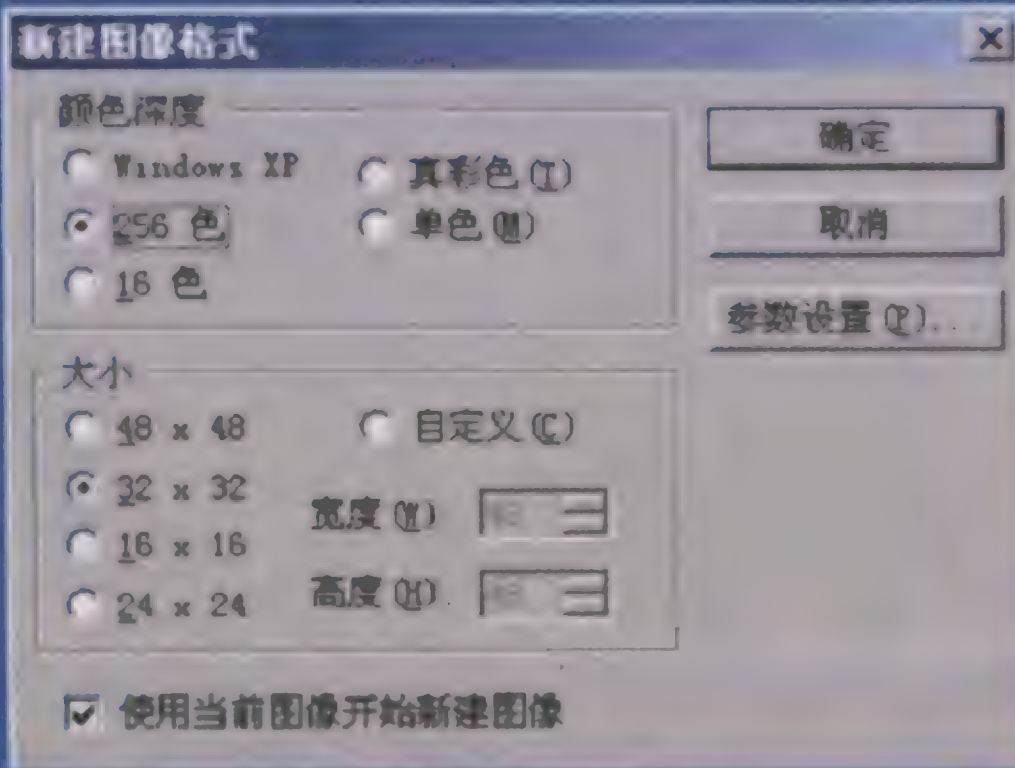
理论上讲，更改图标和光标都属于同样大小的资源替换问题，都不会对系统资源造成可察觉的影响，而改回经典界面则是很多优化文章所推崇的，感觉上应该能起

MicroAngelo使用说明

除了正文中介绍的使用方法外，还有一些需要说明的地方：

1.因为图标和鼠标指针都是允许而且经常使用透明色，软件的两款制作工具在新建项目的点阵中所有点（可以理解成图标图像的像素）都是透明的，而在工具工作区和预览工具条中看到的效果是所有点都是蓝色，而比较准确的预览效果是工作区右边的预览区。

2.因为一个图标可能有不同格式和大小的图像，制作时可能每种大小格式都要制作，点击"工具"—"新建图像格式"可以为一个图标制作多种格式的图像，但是同一格式只允许出现一次，在多种格式并存时，操作系统会选择最符合系统设定的格式。



建立其他格式的图标

3.Studio导入图案功能支持的格式只有BMP、PNG和PSD（Photoshop文件），而Animator的图案导入功能（"编辑"—"使用位图作为帧画面"）只支持BMP格式，如果是其他格式可以先用图像编辑软件转换。

作用，具体如何，来看下面的测试数据。

3.测试

一般来说测试电脑的资源占用包括内存和CPU两个方面，但对于美化界面的特殊性，一般在系统启动后占用CPU时间都可以忽略。大家最关注的莫过于美化后的启动速度了，因此主要测试两个方面，一个是启动速度，为简单起见，启动时间设定为从按下开机按钮到系统的初始化程序Userinit.exe执行完毕退出为止的时间，同时设置了自动登录以减少人工输入密码的时间带来的不确定因素；另一个是内存占用，记录启动完毕（Userinit.exe执行完毕）打开任务管理器后总的内存占用。由于除了设定的美化操作外没有其他操作，可认为这个内存占用的变化是由美化引起的。为确保公平，我们用Ghost做好了系统镜像，每次测试后都用Ghost恢复到同一状态，而且用来作为比较的Windows默认界面的测试数据都是安装了相关软件如MicroAngelo之后的，这样保证将其他干扰降到最低。本文中其他部分的相关测试标准与此相同。

（注：本测试数据存在随配置不同的个体性差异，测试机配置为：赛扬1.7GHz、512MB内存，7200r/m 80GB硬盘）

首先将Windows界面保持默认的XP主题，测试了在桌面上放上100个快捷方式，都使用系统自带的图标——文件夹图标，测试启动时间和启动后内存占用。然后将Windows界面更改经典主题，测试上面的两个数据；接着将界面调回默认主题，将桌面的100个图标更换成iconpack中的图标，再次测试上面的数据。

测试项目	默认主题	经典主题	更换图标
启动时间（s）	122	115	120
内存占用（MB）	110	106	109

可以看出，将图标替换并没有明显的系统资源占用，而将主题界面更改为经典界面确实可以稍微减少资源占用，关于这方面的优化方案是可行的，如果你的电脑内存较低，如只有256MB，那么每一点内存都显得珍贵，可更改为经典界面。其实个人认为经典界面比默认主题看起来更舒服，所以虽然笔者电脑有512MB内存，还不太在乎省下来的4MB，但仍然喜欢使用经典界面。

二、高级美化

这里是最关键的部分，很多人并不乐意一个个修改界面元素，很多软件都可以提供美化界面的一条龙服务，WindowBlinds 5就是其中非常好的一款。WindowBlinds 5（http://nj.onlinedown.net/soft/3281.htm）可将桌面和资源管理器模拟成Mac、Vista等界面，由于这类软件都是在Windows系统上面增加一个界面的壳（shell），因此或多或少会占用一点系统资源，这也是众多纷争的来源。

1.操作

WindowBlinds的操作也很简单，在窗口下方选择界面方案（图18），上方的预览窗口实际上也是操作窗



图18：使用WindowBlinds的Simple Alpha主题

口，不要被迷惑了。点击预览窗口内的"Apply this skin now"就可直接替换。一般用户都喜欢将界面模拟成苹果Mac OS的Tiger或Vista，只是在WindowBlinds自带的界面系统中并没有两者的名字。不必遗憾，看看"5imple Alpha（是"5"不是"S"，由于是网友制作的主题，命名未必遵循常理）"，是不是觉得似曾相似啊？这其实就是Vista的界面，换了个马甲上场了。不但3个窗口控制按钮模仿得相当真实，最大的特点是Vista中最值得炫耀的窗口半透明效果也做出来了（图19），不同的是Vista

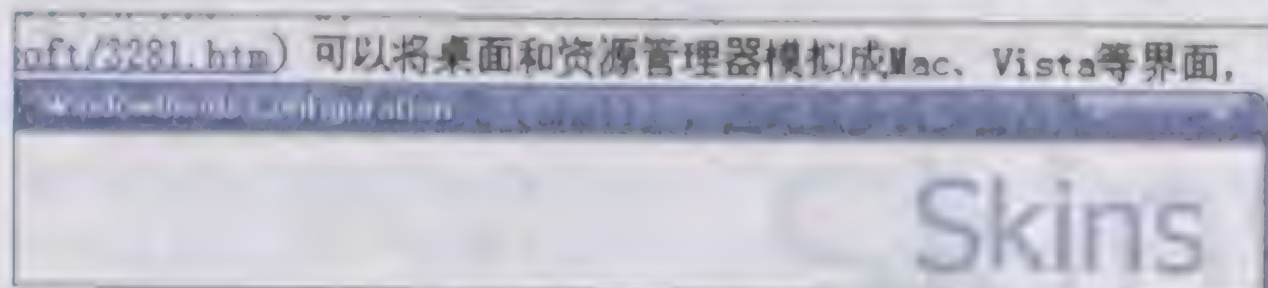


图19：5imple Alpha主题的半透明效果

中的半透明效果需要强力显卡支持，而这里模仿的效果就没这么挑剔了，笔者手中的ATI 9550都没有问题，微软这回可面上无光了。

至于Mac界面，WindowBlinds中包含有名称为"MacPC"的主题，不过个人认为最漂亮的主题并不在这里，大家可到http://www.wincustomize.com/download.aspx?LibID=1&SkinID=4881下载模拟Tiger的主题（图20），绝对会让看到的人羡慕不已。另外一个推荐的主题是http://www.wincustomize.com/ViewSkin.aspx?SkinID=3409&LibID=31（图21）。



图20：漂亮的Tiger主题



图21：这个主题很Cool是吧？

也许你很喜欢5imple Alpha的主题，但发现任务栏非常难看清楚，因为在这么小块地方做了复杂的效果，要是在其他都能修改的同时保持任务栏的简洁性，那就非常完美了。呵呵，正如笔者所想，那我们就动手吧。因为界面的美化软件实际上也是将不同的元素分别替换，我们也可只替换希望更改的地方。点击左边"Settings"项的"Basic Settings"，在中间列出的菜单"Skin Standard Parts"中取消"Taskbar buttons"和"Toolbar buttons"的勾选（图22），然后再转换到5imple Alpha主题，就会发现效果达到了。

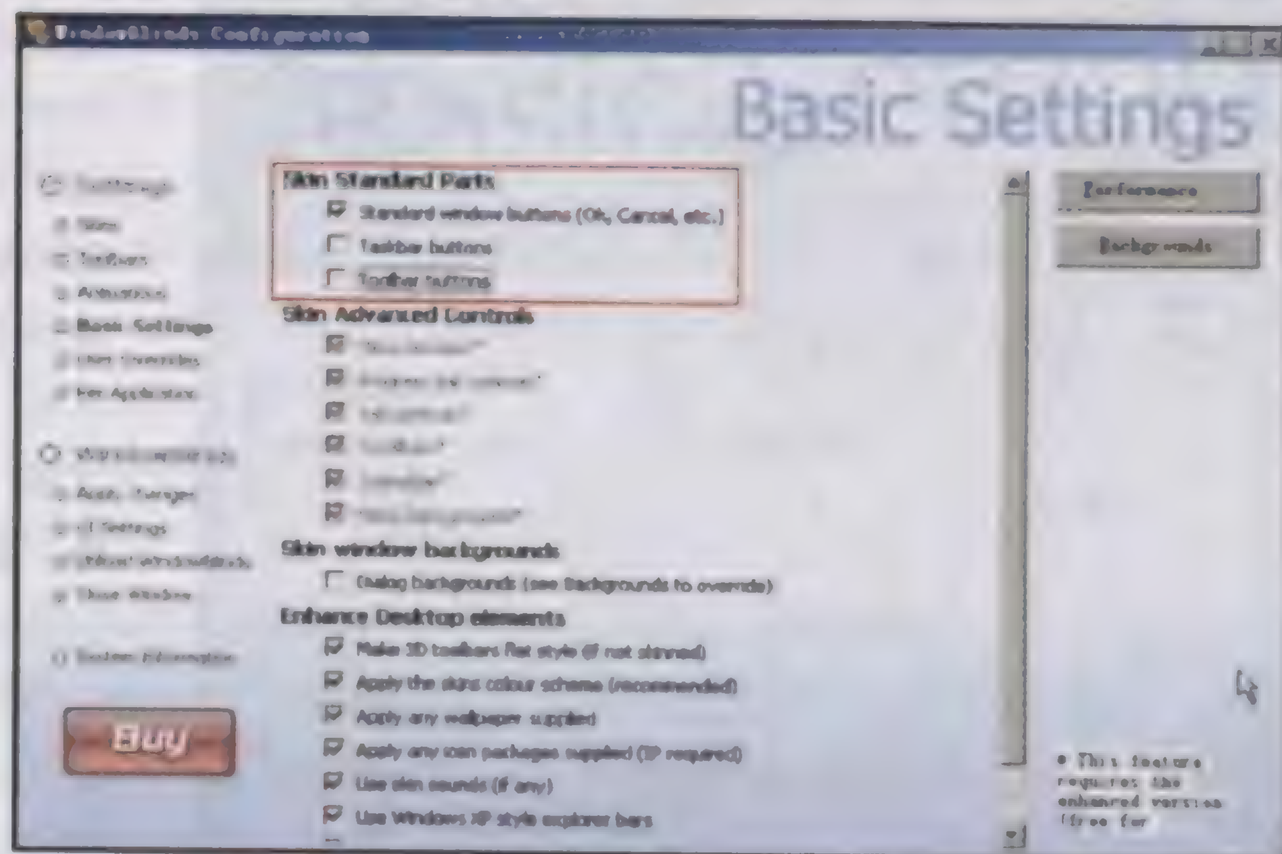


图22：不想修改任务栏的话改这里

可用SkinStudio编辑WindowBlinds的主题

在WindowBlinds预览窗口中还有一个按钮是"Edit in SkinStudio"，就是说如果觉得这个主题仍有瑕疵，可以使用SkinStudio编辑。SkinStudio并不在WindowBlinds中提供，需要另外下载（http://nj.onlinedown.net/soft/18665.htm）。因为SkinStudio使用比较复杂，这里不做详细介绍，有兴趣的读者可以自行研究。



SkinStudio比较复杂的界面

除WindowBlinds外，同是Stardock公司出品的ObjectDock（http://nj.onlinedown.net/soft/4712.htm）因为可以模仿Mac的Dock（停靠栏）而受到欢迎。安装后就可以看到Dock，不但将Mac中Dock的工具移植了过来，而且还有Mac中的动态效果，鼠标移到按钮上该按钮会自动放大（图23）。点击右键可设置各项属性，包括增加新的快捷方式、Dock位置等。笔者使用时发现，即使把其

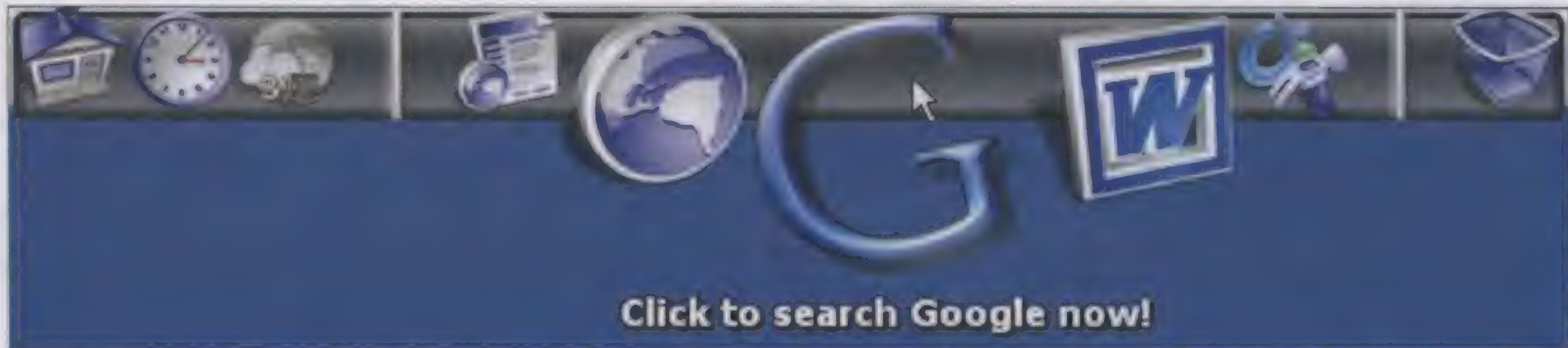


图23：Windows中的动态Dock

他窗口最大化后覆盖住Dock，但将鼠标放到Dock所在位置并点击鼠标左键就可以激活Dock显示在最前面，当然也可以通过右键设置Dock始终在最前显示，很方便。

除了最近热门的WindowBlinds外，Style XP也是一款很棒的系统优化软件，可逐一修改例如界面主题（图24）、登录界面、窗口工具条、启动界面和鼠标等各方



图24：Style XP也有Tiger主题

面，实乃美化工具的极品，只是它本身的界面比较难看，使用户稍感头疼。软件本身是英文界面，但Language菜单中可选择简体中文。至于使用方法，点击左边的各个设置项目按钮，选择各窗口中的选项并在右边查看预览，确定后点击预览窗口下方的“应用XXX”即可。不过Style XP最特别的是“旋转”功能（图25），



图25：Style XP的自动更换主题功能

这并不是将桌面主题旋转180度，而是用户设置主题的更换列表，每次登录或每天固定时段（这个由用户设置）循环使用列表中的主题。笔者虽然为这种设计叫好，但认为不停更换主题会使得用户对界面不适应，在使用电脑方面造成不便，因此并不建议。而“transparent（透明）”功能（图26）可将任意主题的任务栏、开始菜单等设置为半透明，连透明度都可以粗略设定，可惜不能设定窗口的透明属性，否则用来代替Vista的透明效果也未尝不可。

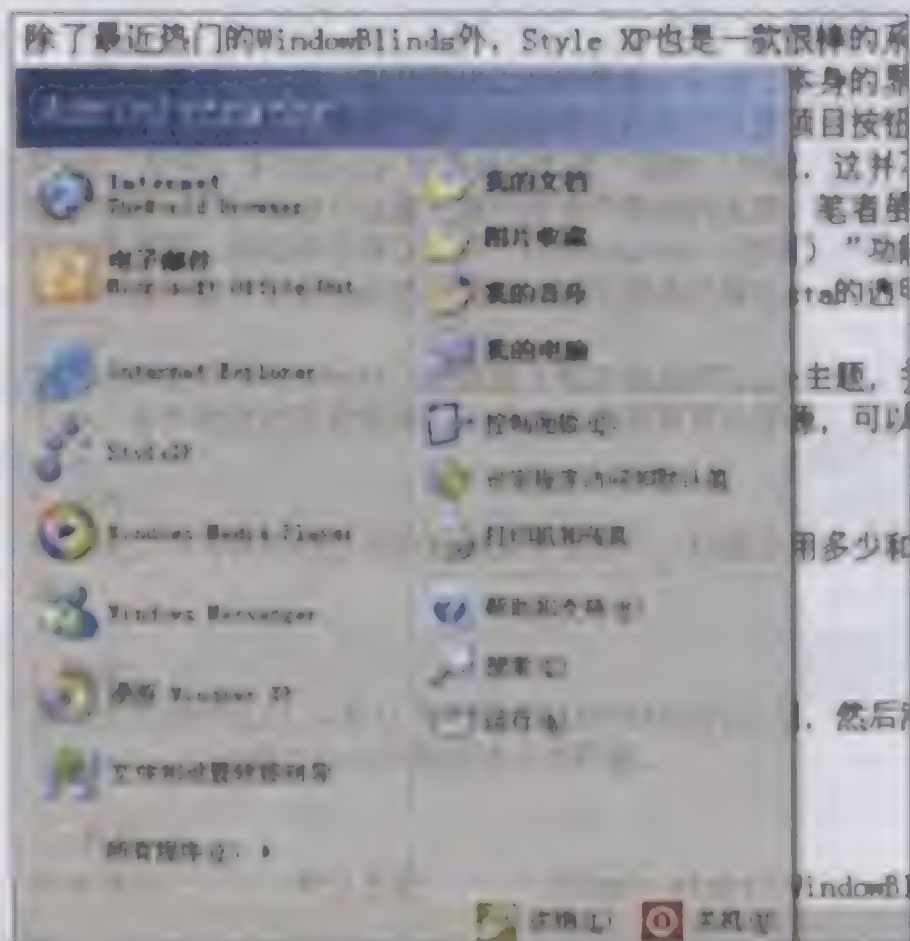


图26：开始菜单的半透明效果

Style XP自带了WindowBlinds需要下载才具有的Tiger主题，并且安装后默认直接采用这个主题，似乎很理解用户使用Style XP的原因。只是由于功能太杂，各种功能附带的资源都不多，如果需要更多资源，可去http://www.tgtsoft.com/下载。此外，Style XP提供了节省资源的运行模式，建议所有的用户利用好此项功能，即“选项”→“启动时运行”→“不消耗资源运行”（图27）。



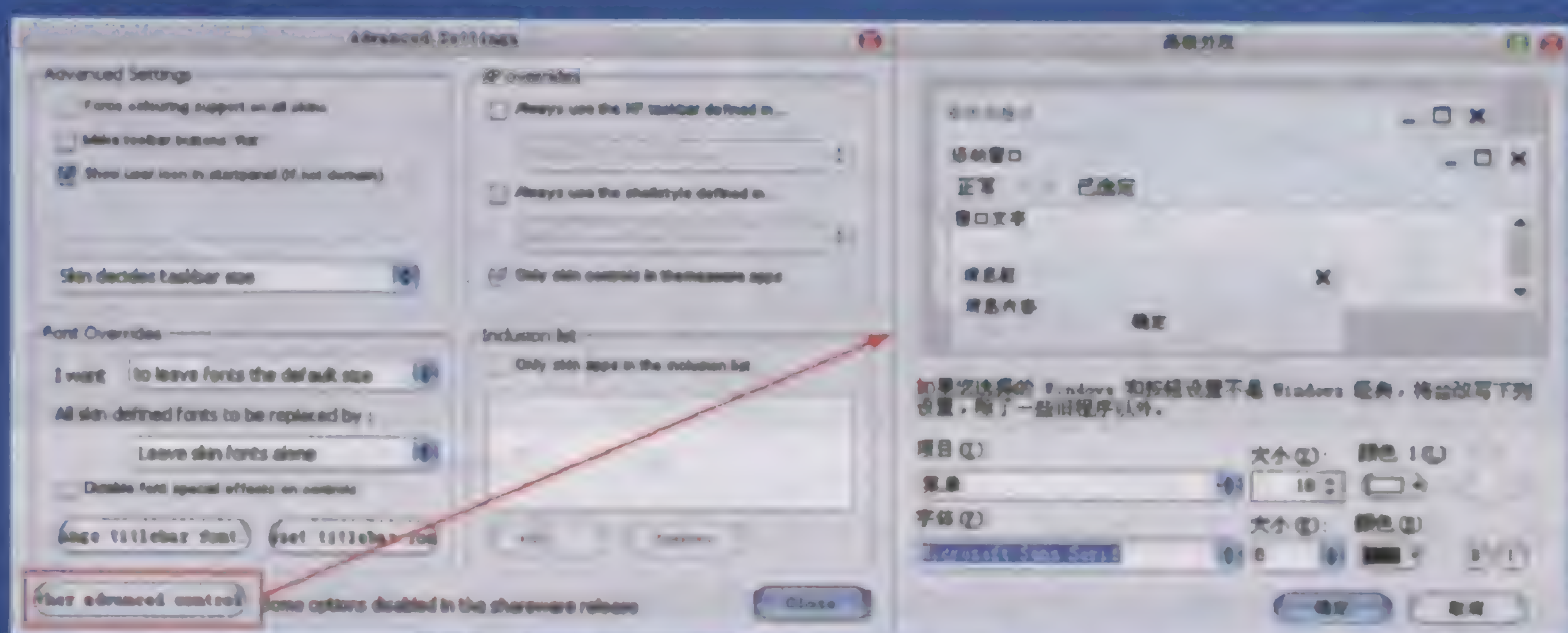
图27：节约资源一定选“不消耗资源运行”

2.分析

应该说这个美化的壳占用资源是肯定的，只是占用多少和本身有关，如果壳比较花哨，占用资源可能就多些，但具体占用多少，还不知道。

应用主题后的细节修改

虽然应用了Style XP的Mac主题，桌面已经焕然一新，但是笔者还有不习惯的是显示的字体，由于全部被改成了楷体，与Windows下常用字体差距很大。其实使用Windows本身还能更改Style XP（或WindowBlinds）中主题在显示中的细节（不能修改主题本身）。在桌面上点击右键选择属性打开显示属性对话框，切换到"外观"页面，点击"高级"按钮打开"高级设置"对话框，选择下方的"other advanced control"打开系统本身的"高级显示"对话框，进一步选择"项目"下拉菜单的各项，凡是能设置"字体"的项目都将字体设置为"Microsoft Sans Serif"，其他保持不变，就可以恢复Windows本身的字体了。其他在Windows默认主题下能修改的项目在使用第三方主题后仍然可以修改。



Style XP修改了高级外观的进入方式，多了一步

3.测试

首先仍然测试Windows默认界面的启动时间和内存占用，然后测试连续打开10个"我的电脑"窗口的内存占用。接着将界面主题分别更换为5imple Alpha和Tiger分别测试上述数据。

测试项目	默认主题	5imple Alpha（WindowBlinds）	Tiger（WindowBlinds）	Mac（Style XP）
启动时间（s）	122	122	120	124
内存占用（MB）	110	116	116	124
打开10个窗口的内存占用（MB）	128	131	132	137

至于ObjectDock，我们只需测试其程序的内存占用即可，在任务管理器中可看到内存为14MB，个人认为有点多。

分析部分的猜想只是部分正确，使用这两个美丽的主题界面比默认界面更消耗资源，更不用说与经典界面相比了。但启动时间并不受影响，可能是差距较小未能检测出来。不过从数字上看，占用的资源并不多，在目前内存越来越便宜的情况下，估计增加这么点内存占用也不会有太多人建议，相反一个华丽的界面不但让人心情舒畅，更能在朋友面前Show一把，何乐而不为呢？不过ObjectDock相对其作用来说这么大的内存占用有点不值得，当然这仅是个人意见。Style XP占用内存稍多，考虑到其强大的功能，是可以理解的。

三、特殊美化

还有一类比较特殊的美化，可修改Windows的启动画面，由于Windows对这方面没有提供任何修改功能，只能依靠特殊工具了。

1.操作

修改启动画面的方法有很多种，最方便安全的就是用BootSkin（http://nj.onlinedown.net/soft/28723.htm）。安装之后选取软件内各种附带的启动画面，然后点击"应用"便可（图28），重启后就能看到效果了。BootSkin自带了Mac G5的启动画面



图28：BootSkin的界面，操作简单



图29：G5的启动画面

（图29），满足喜爱苹果界面的Fans，不过还没有跟上时代的步伐加入Vista界面。要使用Vista界面可自己制作：可从网上下载Vista的启动界面，或自己用虚拟机安装Vista的Beta版，将启动界面截屏下来，替换BootSkin安装目录\skins\g5下面的大的位图文

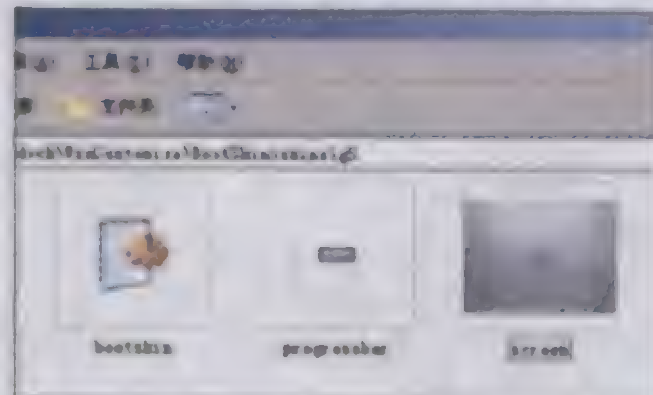


图30：更改这些图就能修改启动画面

件（图30），以后使用G5的启动界面时实际上就是Vista的界面了。不过需要注意，启动界面支持的图像只能是16色、640×480的BMP格式，如果不符合要求，需要用Photoshop等图

像处理软件更改支持的参数。至于滚动条，就是同一目录下小的位图文件，用同名文件替换即可改变。目录中还有个*.ini的配置文件，如果对此比较了解，也可更改其设置，以便创造更多样化的启动画面，例如将滚动条放到上面等。

功能大而全的Style XP也可以修改启动界面，只要选择“Boot Screens”然后在左边列表选择新的启动界面（图31）。



图31：Style XP也能修改启动界面，真是全能

2.分析

因为修改的只是启动画面，登录之后应该不会有影响，那么需要测试的只是启动时间的长短。至于启动时间，由于也是同样大小文件的替换，可以猜想不会有可观测到的影响。

3.测试

首先仍然测试Windows默认界面的启动时间和内存占用，然后测试更改为Mac G5启动界面后的启动时间及内存占用。

测试项目	默认启动界面	Mac G5
启动时间（s）	122	121
内存占用（MB）	110	110

上面的分析完全正确，没有任何可观测的变化，完全值得一试，想想朋友在借用你的电脑，开机时发现一个完全意外的画面会是什么表情？会不会认为电脑中病毒了？

四、总结

系统美化的方法有很多，这里介绍的都是一般读者可行而且安全性高的方法，只是想通过测试说明，表面上看来美丽的代价并不是很大。很多人感觉启动慢了、打开窗口慢了，其实很可能是心理作用（当然也可能是修改后系统出了问题）。**所有的测试数据表明：美丽的代价并不昂贵**，各位不妨动手将自己的电脑收拾得漂亮些。

其他修改方式

1.Talisman Desktop（http://nj.onlinedown.net/soft/5764.htm）是一款比较简单的美化软件，但自带界面主题比较另类，有兴趣的可以一试。



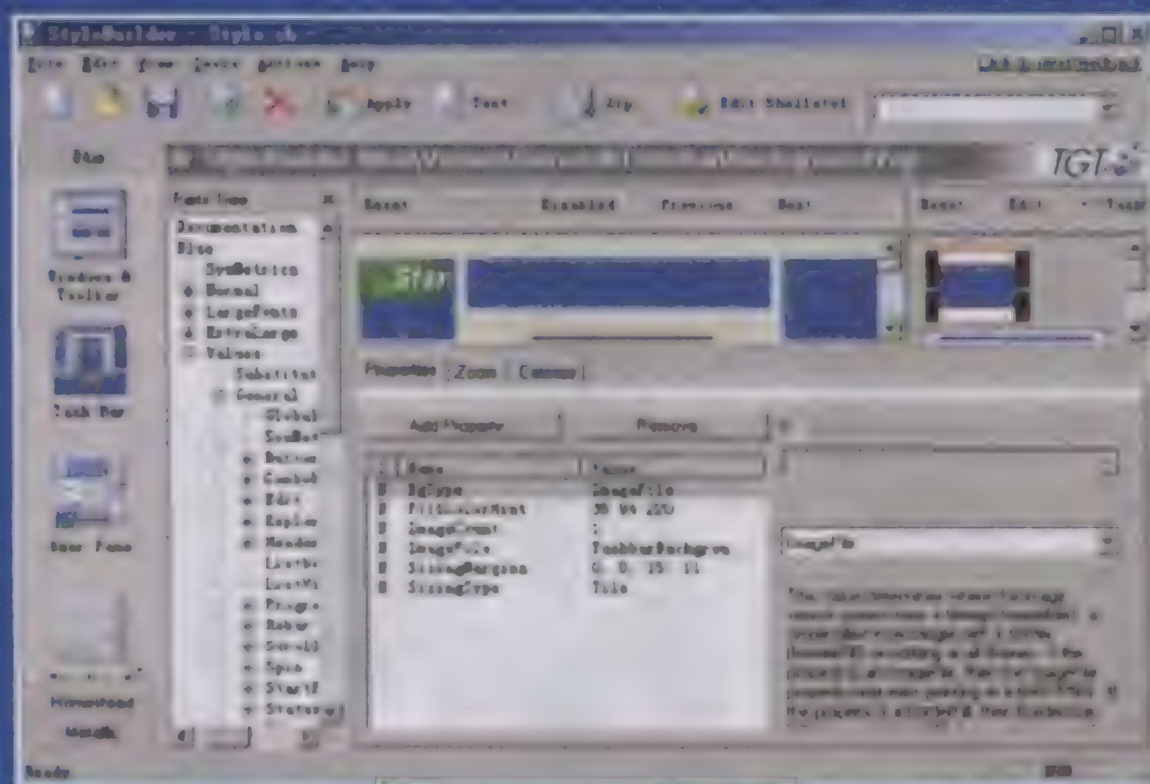
多媒体风格的界面

2.XP变脸王（http://nj.onlinedown.net/soft/2168.htm）是一款简单方便的美化软件，可以说是这一类里最简单的，功能齐备。



操作简单的变脸王

3.StyleBuilder（http://nj.onlinedown.net/soft/23253.htm）是一款强大的界面修改软件，可以修改的元素很多，而且可以稍微修改本身自带的主题做到与众不同而又不太麻烦。由于超出本文范围，有兴趣的读者请自行研究。



功能强大的StyleBuilder

游戏润滑剂

Direct X安装、卸载与维护

■广东 GZ

关于利用操作系统进行软件垄断的指控，微软唯一能拿出的理由是，系统集成的软件都是操作系统密不可分的部分，如果从操作系统强行分离它们，那么操作系统的性能将受到极大影响。抛开其它涉嫌垄断的集成软件不论，微软的辩护理由至少一部分是适用的，那就是系统集成的**DirectX**。事实上如果缺乏**DirectX**的有力支持，**Windows**操作系统未必能如此顺利地占据桌面市场，它确实是操作系统不可割舍的部分。

一、历史

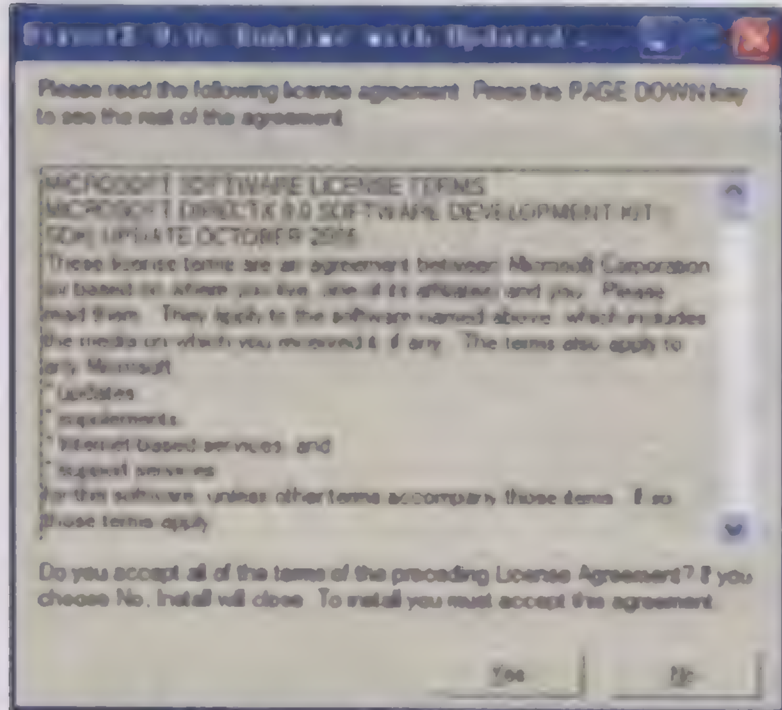
1995年，微软的DirectX 1.0发布。这个最初的API（应用程序编写的接口）方案极其简单，仅仅提供了对2D图形和基本音频功能的支持，主要是为了弥补Windows 95对图形管理的不足。当时在PC中还不存在3D游戏，也没有3D显卡，对于面向商业用户和家庭的PC而言3D功能也不是必要的。

现今DirectX 9.X系列是当前无可争议的新一代多媒体API标准，NVIDIA、ATI、XGI等图形厂商都以它作为产品开发的指导方向，新一代游戏也积极提供支持。DirectX 9.0虽然构建于DirectX 8.X，但它带来了许多革命性的新特性。这些新特性主要包括以下几个方面：将顶点着色引擎、像素着色引擎升级至2.0版本；浮点色彩处理的精度提高到128位；引入硬件位移贴图的概念；支持40位真彩色；增加Z伽玛修正和提供对剪裁平面技术的支持等，而这些带给计算机的则是视觉效果上的一次飞跃。

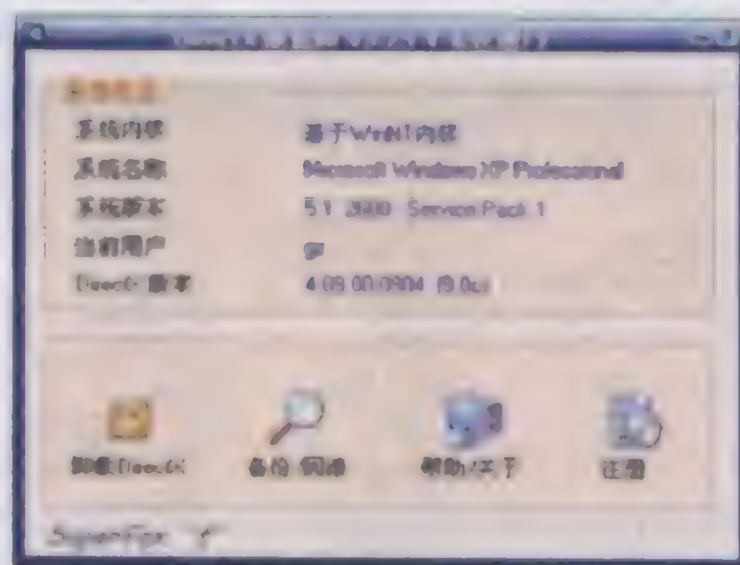
二、安装卸载

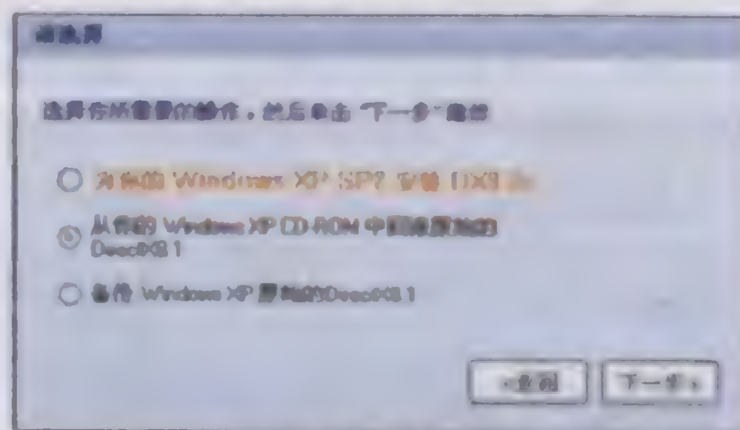
硬件厂商和软件开发者是DirectX技术的直接使用者，不过普通用户的日常应用也和DirectX紧密相关，表现在安装不同版本DirectX往往造成操作系统和应用程序的性能表现不同，而不同时期的应用程序和游戏也往往要求特定版本的DirectX支持，因此即使Windows操作系统中已经集成了DirectX，安装和卸载DirectX仍是普通用户不可避免的工作。

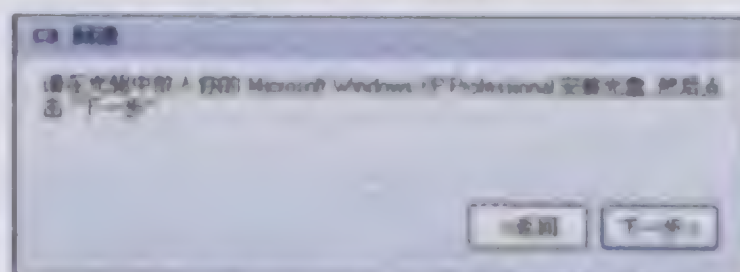
对于主流的计算机硬件和操作系统而言，最新版的DirectX能提供更优异的性能表现，通常用户应及时安装更新操作系统的DirectX版本。DirectX版本都是保持向下兼容的，与计算机的硬件实际支持版本无关，举例而言，虽然用户的显卡只支持DirectX 8.1版本，升级到DirectX 9C版本仍能获取更好的性能表现，并不会因为显卡不支持DirectX 9而出现兼容性问题。用户可在微软的官方网站获取最新的DirectX版本，以及相关的安全补丁更新（http://www.microsoft.com/downloads/search.aspx?displaylang=zh-cn&categoryid=2）。DirectX的更新只要简单地启动安装程序，完成安装后按照指示重启计算机即可（图1）。不过DirectX的安装是个不可逆的过程，同时只能从低版本向高版本更新，如果安装程序检测到系统已安装更高版本DirectX，就会拒绝继续安装同时也无法卸载DirectX。因此保留低版本的DirectX最理想的办法就是安装高版本前打开系统还原功能，在必要时恢复系统到需要的DirectX版本。


图1：DirectX安装协议界面

如果用户忘记打开系统还原功能却需要安装更低版本的DirectX，那么唯一办法就是先将高版本的DirectX卸载，只要手工修改注册表和删除相关文件即可，也可以借助专用DirectX卸载工具，如“DirectX随意卸”（http://www.skycn.com/soft/8568.html）。启动“DirectX随意卸”，软件会检测出当前的操作系统和DirectX版本（图2），点击软件界面上的“备份/回滚”按钮，启动卸载方式对话框选择“从操作系统安装CD回滚到原始的DirectX版本”选项（图3），并指定操作系统安装CD的位置即可恢复操作系统自集成的DirectX版本（图4）。


图2：用随意卸卸载DirectX


图3：使用安装盘的原始DirectX

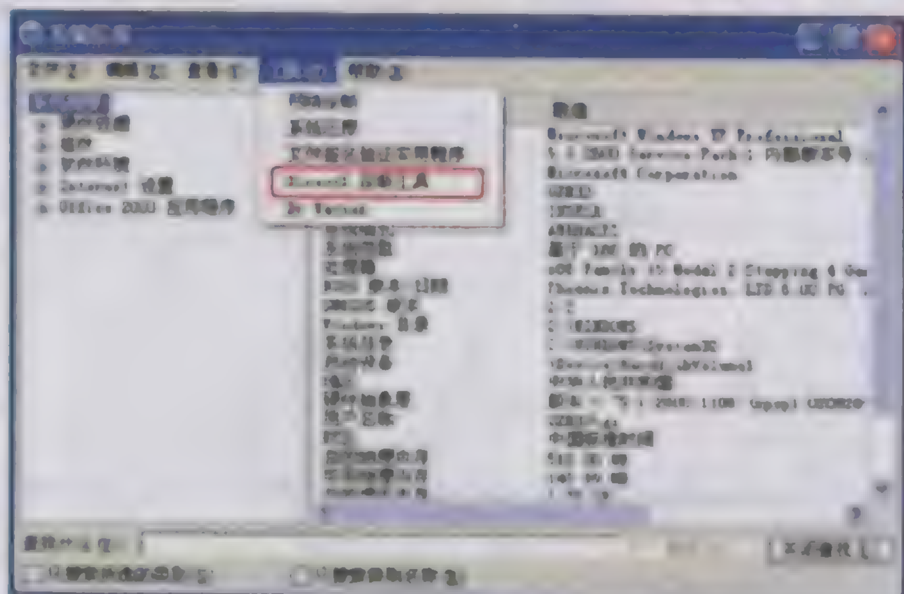

图4：需要安装光盘

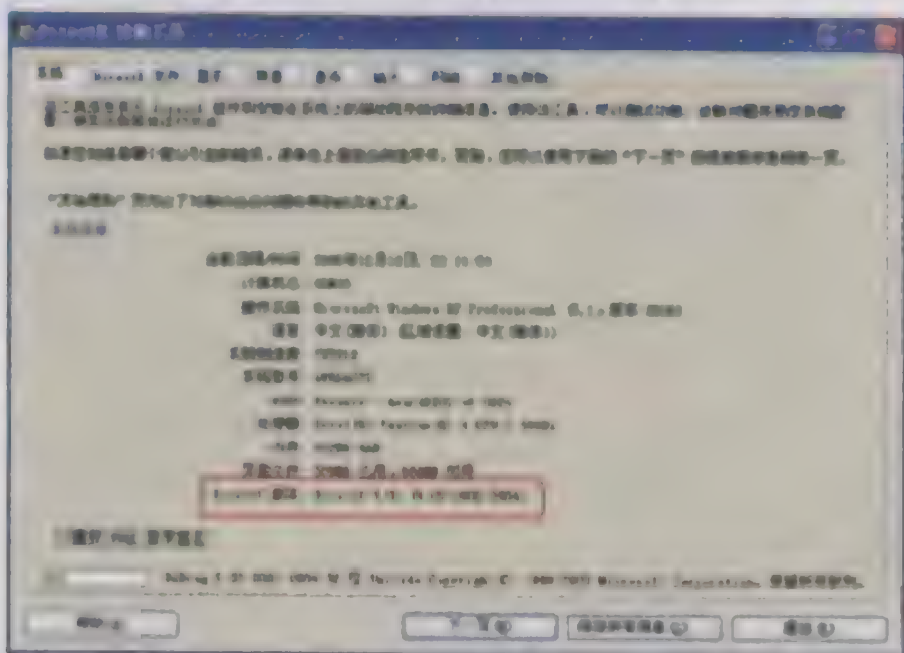
某些情况下用户需要安装比系统集成更低的DirectX版本，例如许多1997和1998年出品的游戏，只支持特定版本的DirectX（比如DirectX 7.0）大多要比主流Windows XP集成的DirectX 8.1低。对于这种情况用户应该分两步处理，首先下载“DirectX 版本助手v1.02”（http://www.onlinedown.net/soft/20928.htm），启动软件并选择相应选项临时调整需要的DirectX版本号（图5），这样处理其实只是简单修改注册表。调整后用户可以尝试运行需要老DirectX版本的游戏，由于DirectX向下良好兼容性，大多数情况下只要调整版本号即可欺骗这些游戏顺利运行。如果调整版本号后仍不能解决问题，那么用户只能将DirectX版本号修改到更低，然后再安装相对高版本的DirectX，例如要在Windows XP中安装DirectX 7.0，那么先将系统中的DirectX版本号修改为DirectX 6.1，即可欺骗DirectX 7.0的安装程序顺利执行。再次强调，系统还原回滚才是最合理的恢复方法，强行安装低版本的DirectX也许会带来更复杂的系统问题，不缺乏时间的用户最好重装系统来选择需要的DirectX版本。


图5：只是修改注册表以欺骗系统

三、检测维护

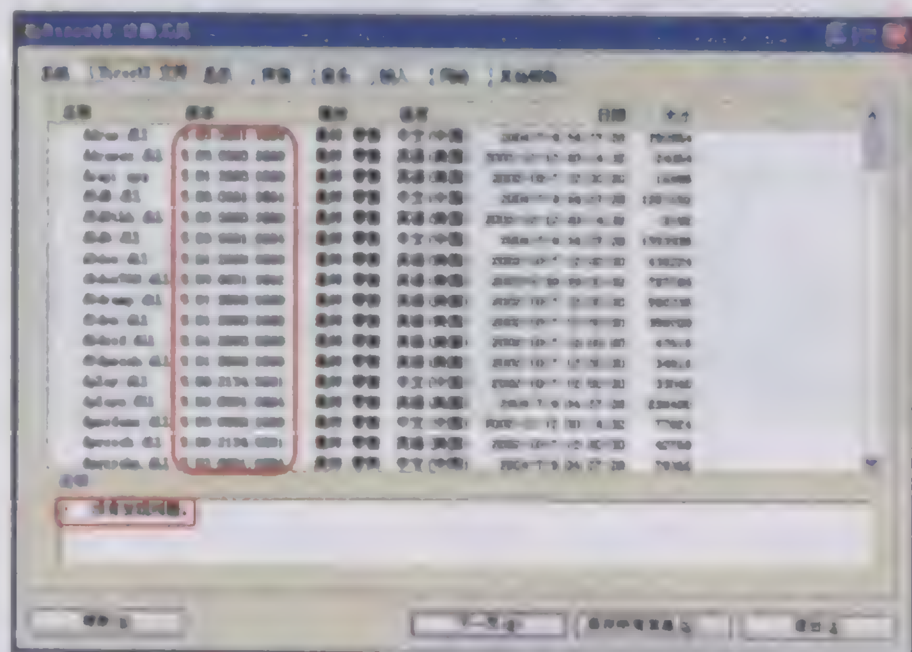
操作系统以及应用软件执行中的许多问题，都与DirectX有直接的关系。由于DirectX其实就是一系列的DLL文件(动态连接库)，同样会被不当操作或病毒破坏，也同样会具有硬件兼容性问题，因此用户可以使用DirectX诊断工具对DirectX进行检测维护。

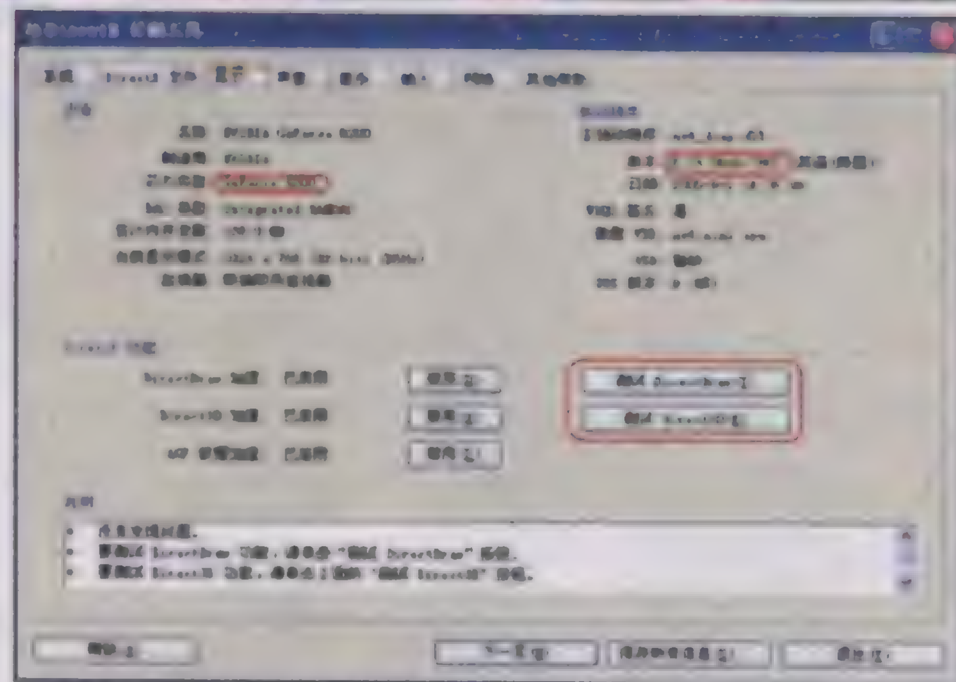

图6：“开始”→“附件”→“系统工具”

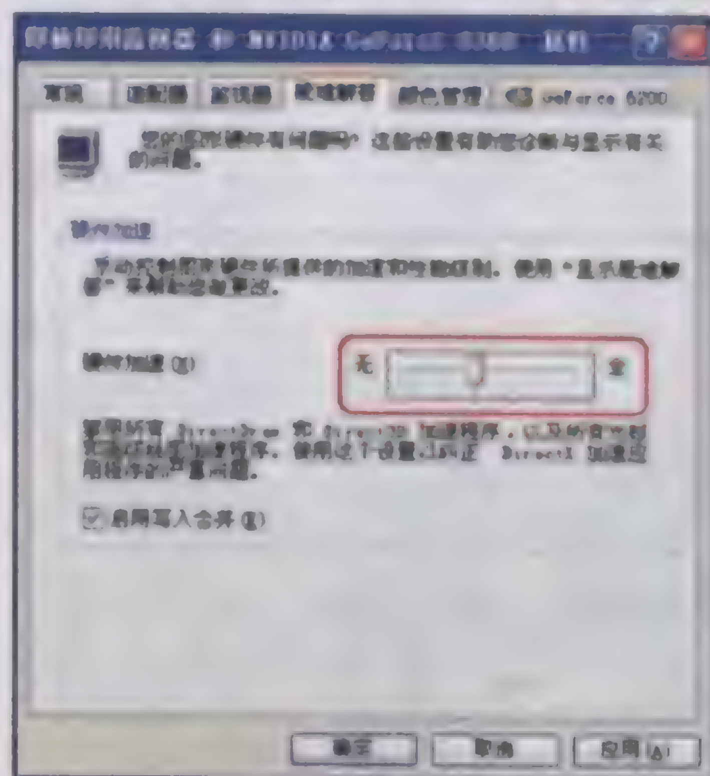

图7：第一页可以看到版本号

打开开始菜单，在“运行”对话框中，输入命令“dxdiag”后回车即可启动DirectX诊断工具。如果Windows找不到“dxdiag”程序，那么操作系统上安装的是DirectX 5.0或其更早版本。用户也可点击“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“系统信息”，在显示的程序界面中，点击菜单栏上的“工具”→“DirectX诊断工具”（图6），由于DirectX诊断工具启动时会搜集系统信息，所以需要用户稍微等待一下，在“系统”选项卡下将显示当前DirectX版本（图7）。

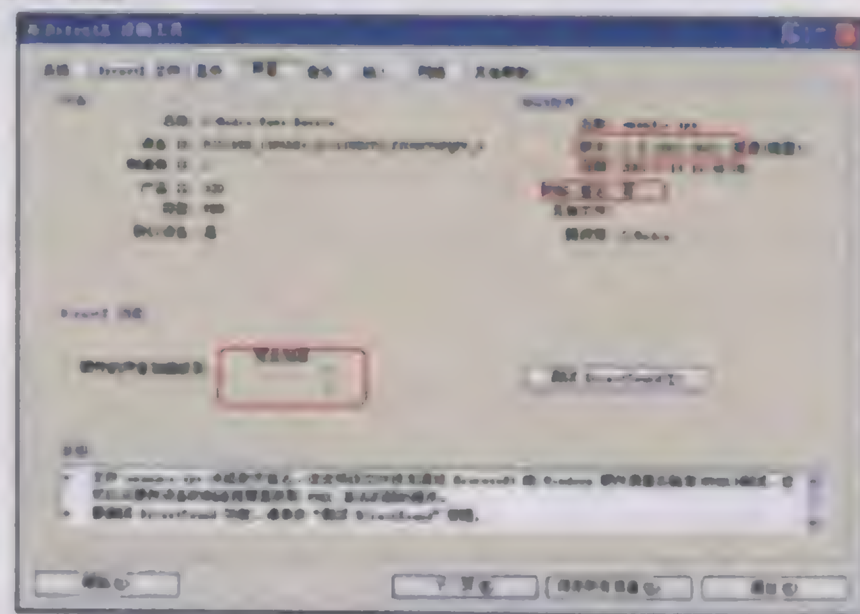
将DirectX诊断工具切换至“DirectX文件”选项卡（图8），文件框中列举了系统中DirectX的所有文件，包括原始集成版本以及用户陆续升级的版本，用户可根据文件版本号判断，注意看下方的说明框，如果工具报告没有发现问题则表明DirectX文件完好未遭破坏。继续切换至“显示”选项卡，工具会检测出计算机的显卡型号以及相应安装的驱动程序版本（图9），用户可点击“测试DirectDraw（T）”按钮测试显卡的二维图形硬件加速功能，点击“测试Direct3D（E）”按钮测试显卡的三维图形硬件加速功能，而Windows 2003操作系统就是默认禁用此两项功能以避免显示问题。用户同样可尝试分别禁用两项功能，检测诸如视频播放错误，游戏无法启动等显示问题，一旦禁用确实能解决问题，那么可在控制面板中打开“显示”属性面板，在“设置”选项卡上打开“高级”属性设置面板，再切换到“疑难解答”选项卡，将“硬件加速”滑块逐级别调动检测，确定显示问题具体出现的层面（图10）。如果问题确实跟DirectX加速有关，那么更换DirectX版本和显卡驱动程序通常能解决，否则显卡出现硬件故障的可能性非常大。


图8：有问题的文件会在下面说明


图9：可以测试DirectX是否有问题


图10：在出现问题的时候可以试试更改硬件加速查找问题

切换DirectX诊断工具至“声音”选项卡，工具会检测出计算机的声卡型号以及相应安装的驱动程序版本，用户点击“测试DirectSound（T）”按钮可测试各种规格的声频支持情况（图11），对于系统出现的各种声音播放问题，同样可调整硬件加速级别来检测，确定问题后也可通过更换DirectX版本和显卡驱动程序解决。切换DirectX诊断工具的选项卡，可


图11：DirectX的音频测试

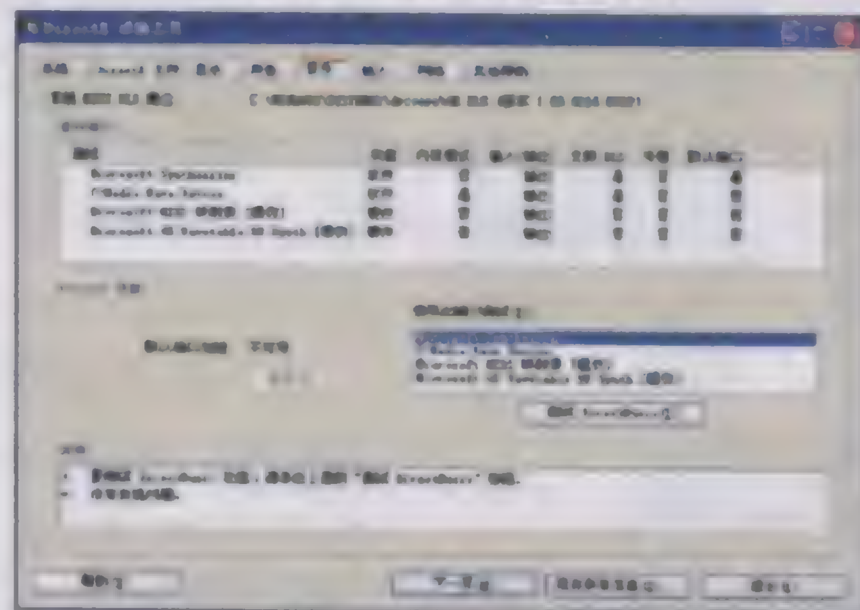
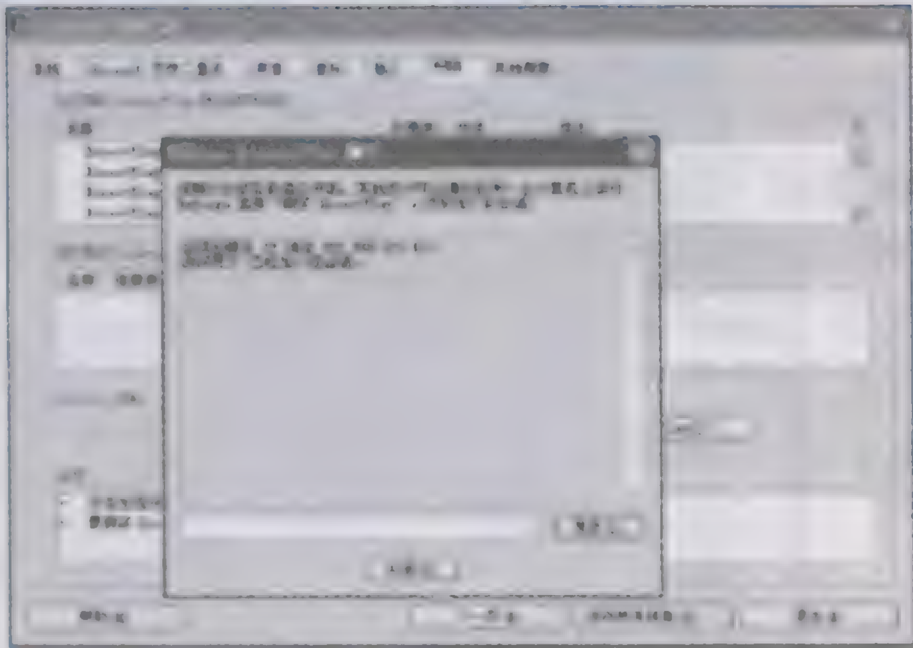
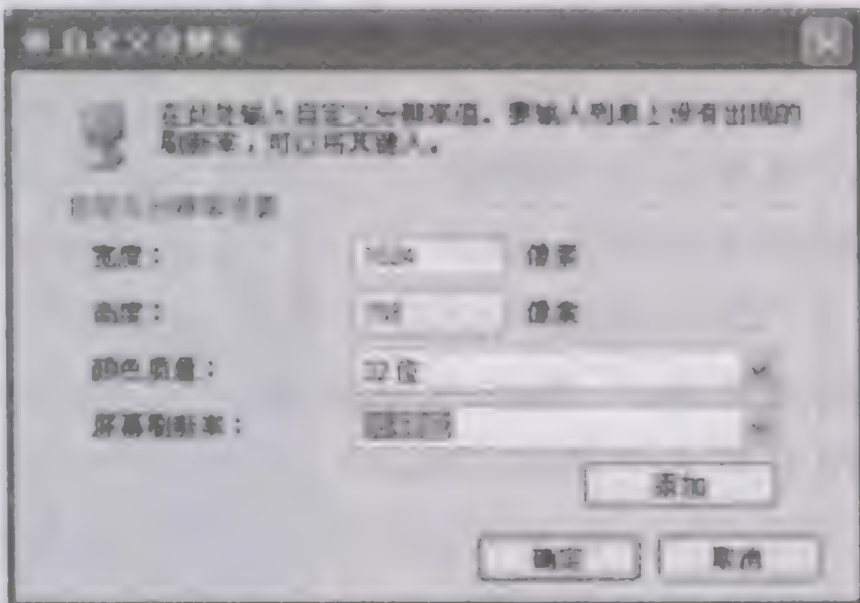

图12：MIDI合成功能

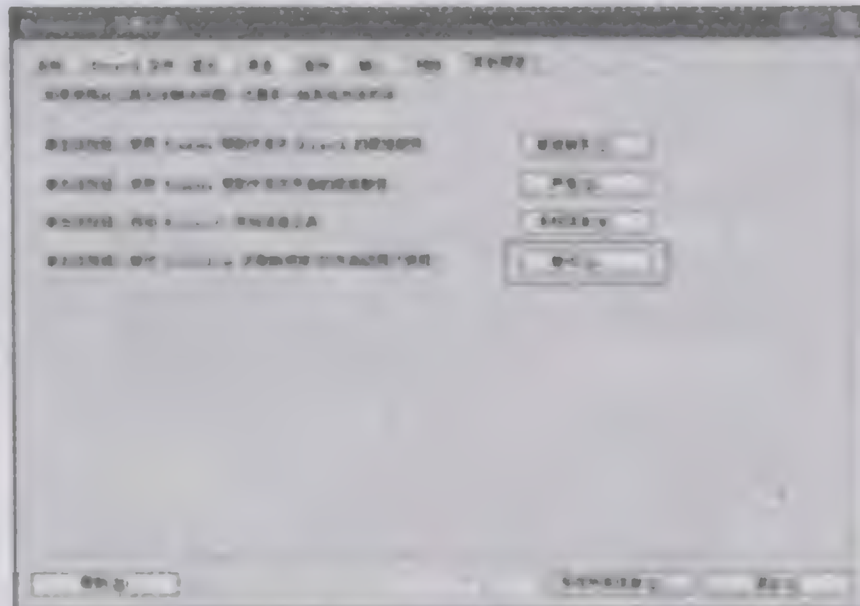

图13：测试输入输出设备

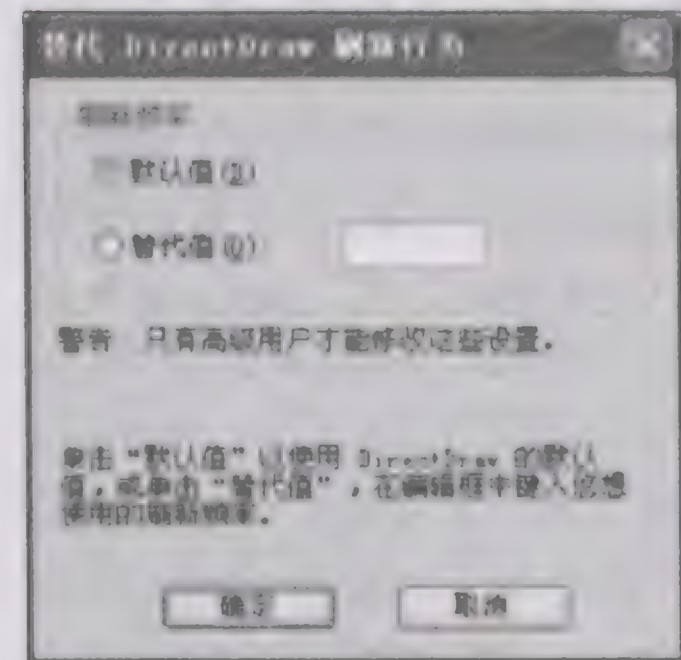

图14：测试网络连接

依次测试声卡MIDI合成功能（图12），计算机输入/输出设备（图13），以及计算机网络连接设备（图14），即使是完全没有图形和声音的应用程序，也和这些设备测试结果紧密相关。

现在使用的很多Windows平台游戏都会自动调整刷新率，用户只要一进入游戏，刷新率就立刻变成了60Hz或75Hz，通常用户会使用修改注册表，或者逐项调整驱动程序的设置（图15）。其实采用DirectDraw技术制作的游戏刷新率可以通过一种非常简单的方式修改，将DirectX诊断工具对话框切换到“其他帮助”选项卡，点击“替代”按钮（图16）。此时会弹出“替代DirectDraw刷新行为”对话框，在“刷新频率”下选择“默认值”（图17）或“替代值”，填入适合的刷新率就可以了，例如显示器只能在1024×768的分辨率支持刷新到85Hz，那么就填入85。在这里需要注意，这个设置还跟显示器驱动有关。如果用户没有安装显示器驱动，或者系统采用了Windows系统附带的默认驱动，那么就只能在替代值中填入85，因为用户一旦填入85Hz以上的刷新率数值，所有的修改都将不起作用，游戏就会依然保持60Hz的基本刷新率。但是只要用户安装了显示器驱动，就可在替代值中填入显示器能够支持的数值，例如100、120或更高。

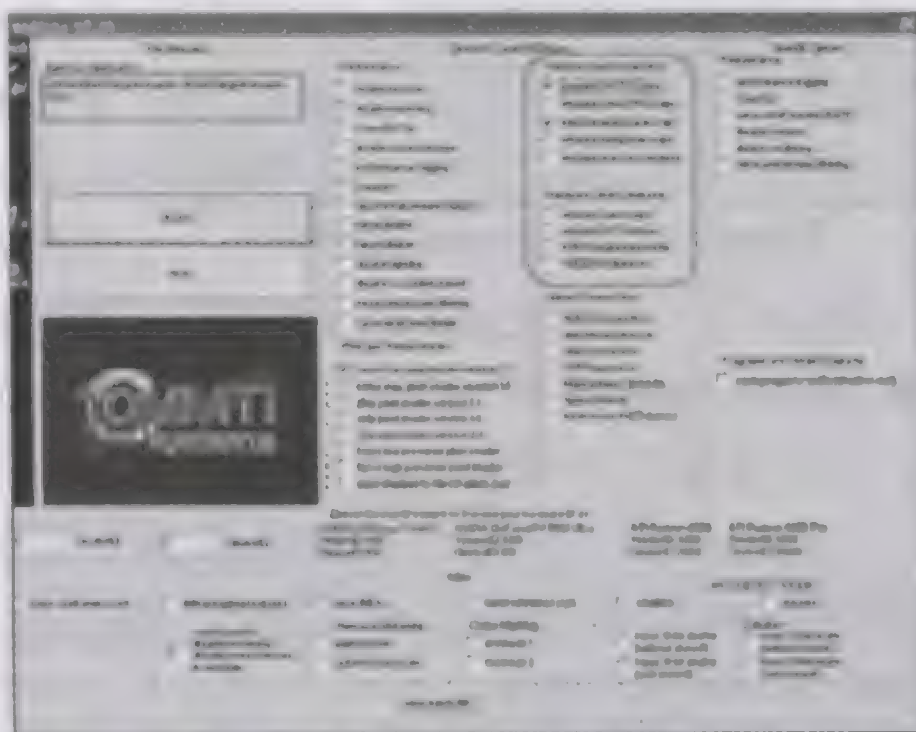

图15：自定义在设定分辨率下的刷新率

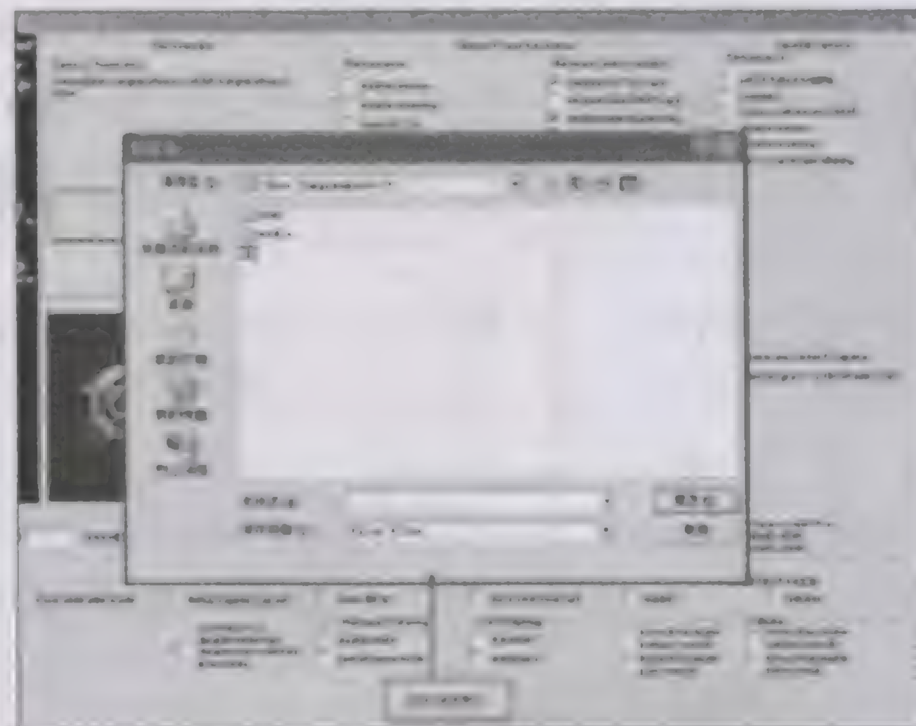

图16：这个修改可能会出现问题，所以慎用


图17：填入自己设定的刷新率

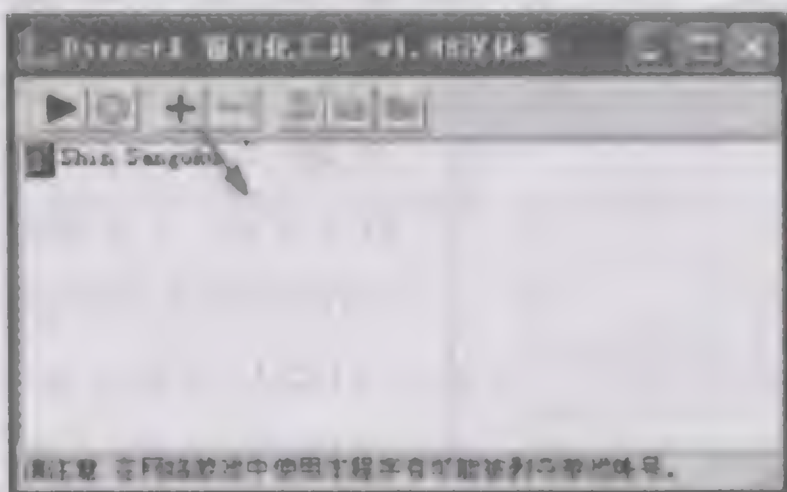
四、游戏扩展应用

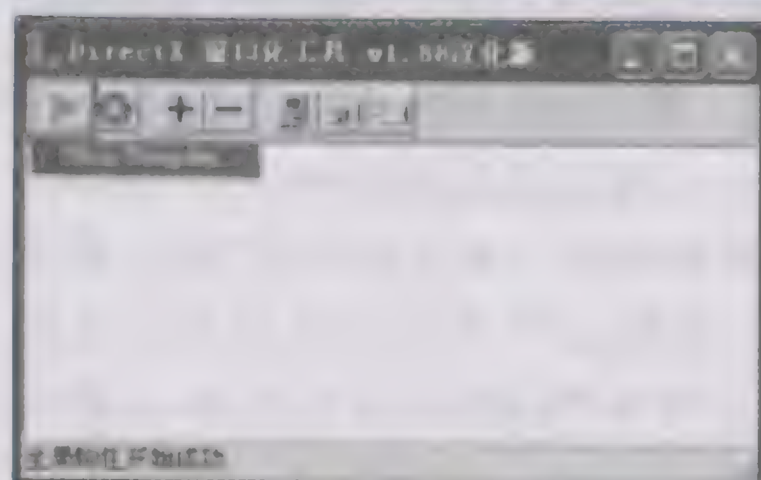
许多游戏都要求显卡支持高版本的DirectX，否则就拒绝执行，例如光荣的移植游戏《真三国无双3》，要求显卡支持DirectX 9。事实上尽管许多显卡并不支持DirectX 9，但运算能力足够支持《真三国无双3》，因此只要绕过游戏主动设置的高门槛，这些显卡仍然能够很好地执行游戏，代价仅仅是丧失一些游戏特效和执行性能而已。用户可使用工具软件3danalyzer使显卡模拟支持高版本DirectX（http://www.3dfxzone.it/dir/tools/3d_analyze/），启动3danalyzer并点击“Select”按钮导入要执行的游戏软件主程序（图18），然后在“DirectX 8.1 and 9.0 Options”中根据显卡的实际情况，勾选模拟不同的DirectX支持选项，其中“Hardware limits”通常是主要修改部分，例如对于游戏《真三国无双3》，支持DirectX 7.0的显卡勾选“emulate pixel shader caps”通常即可支持，如果不能启动则勾选“force max. pixel shader version 1.1”“emulate HW TnL caps”能解决问题。设置完毕后只要点击“Run”按钮，3danalyzer就会启动游戏软件主程序，如果用户可顺利执行游戏，那么不妨将当前的设置另存为一个批处理文件，此后只需启动这个批处理文件就可以了（图19）。

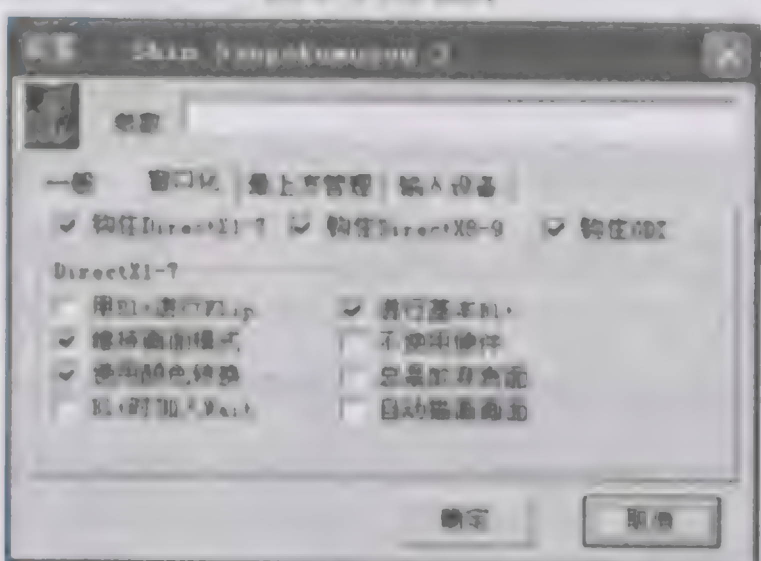

图18：3danalyzer界面


图19：保存为批处理文件，每次开始都自动设置

许多应用DirectX的游戏不支持窗口模式运行，如果用户想将全屏运行的游戏窗口化，例如调整分辨率，或游戏同时做其他事情，那么可使用工具软件D3DWindower（http://gamedown.yesky.com/game/236/236025.html）。启动D3DWindower，

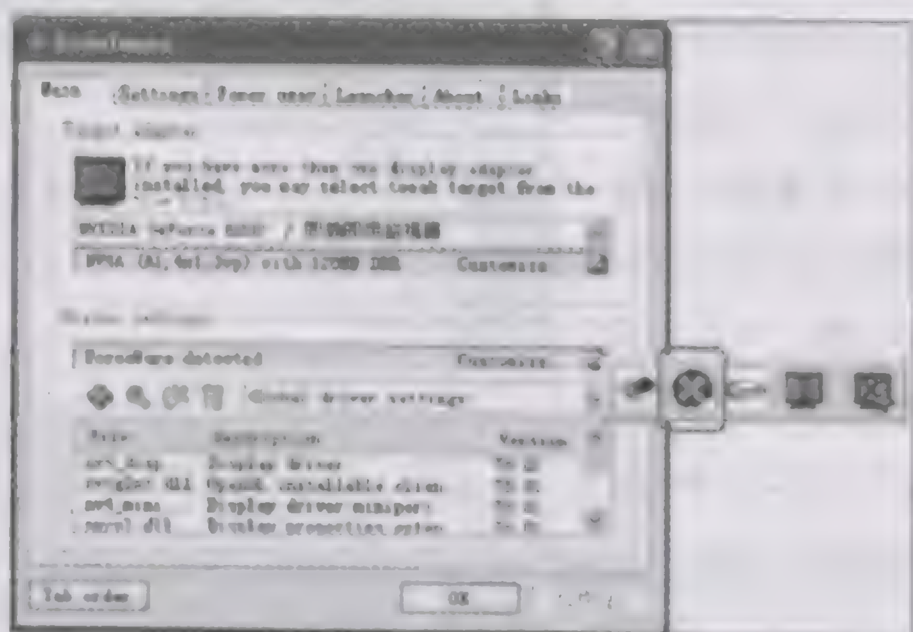

图20：D3DWindower的主界面

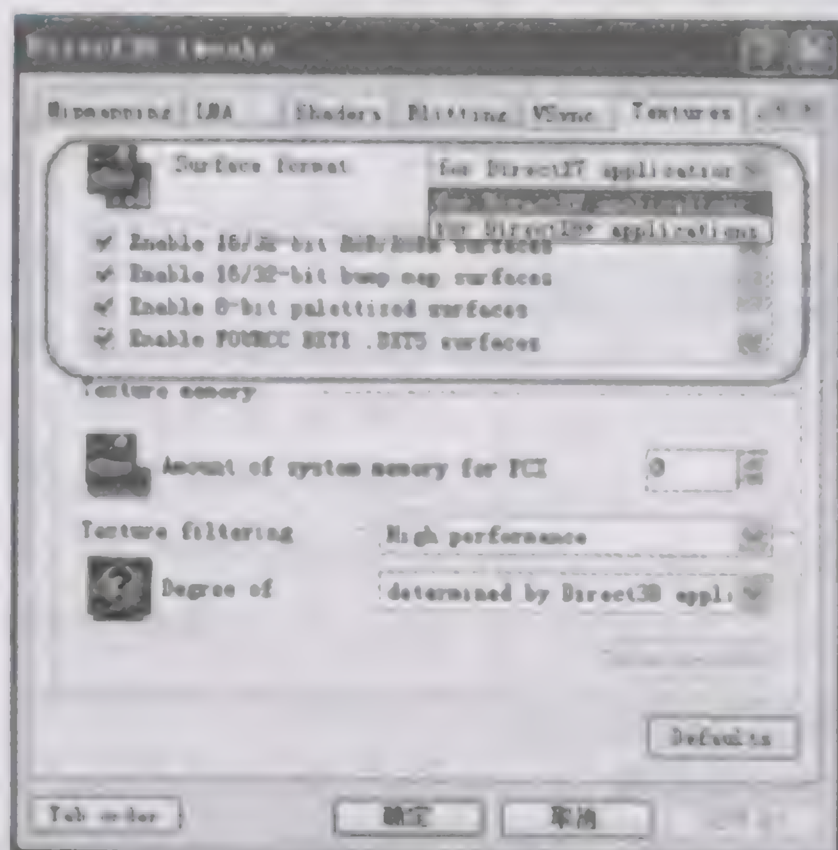

图21：点击三角图标用D3DWindower的接手执行程序

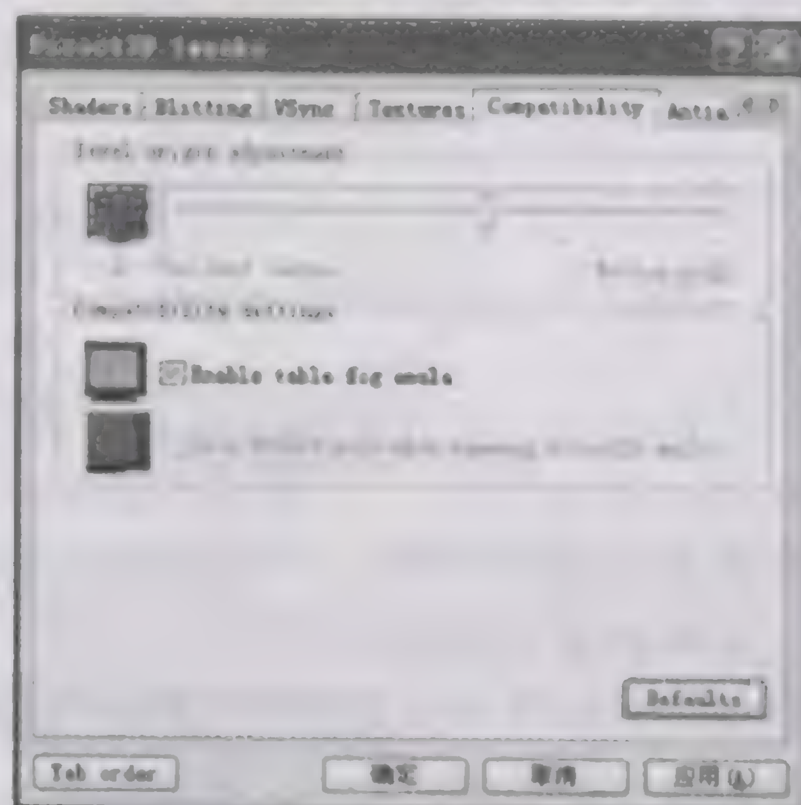

图22：D3DWindower设置界面

并在主界面上点击加号图标按钮添加希望窗口模式运行的程序，在弹出对话框中选择游戏的主程序，回到D3DWindower的主界面列表中即可看到刚添加的游戏可执行程序（图20）。在列表中使用鼠标选择游戏可执行程序，点击三角图标按钮使用D3DWindower的钩子函数将可执行程序钩住，工具栏上面的图标就变成如图所示（图21）。点击工具栏上的文件夹设置图标按钮即可设置更多的钩取参数（图22），最后点击计算机图标按钮就可以在窗口中执行游戏主程序了。

支持高版本DirectX的显卡在执行使用低版本DirectX制作的游戏同样存在兼容性问题，典型的例子就是GeForce以上级别显卡执行移植游戏《最终幻想Ⅷ》，必须使用补丁程序才能保证画面正常，而即使显卡发展到NVIDIA 6XXX以上系列，至今都无法解决这个问题。如果遭遇这种情况，用户可以尝试使用RivaTuner工具软件解决问题（http://www3.skycn.com/soft/5056.html）。启动RivaTuner并选择主面板下面的“Driver Settings”栏，点击“Customize...”后面的小三角按钮（第一次启动RivaTuner时，它会有闪烁提示），用户可看到有几个按钮图标弹出，点击选择“DirectDraw and Direct3D settings（D3D设置）”的图标按钮（图23），打开DirectDraw and Direct3D settings设置面板后，用户可切换到“Textures（纹理设置）”页面DirectX 7和DirectX 8.X应用程序设置兼容模式（图24），此外还可切换到“Compatibility（兼容性设置）”页面设置提高AGP兼容性（图25）。这些设置能有效帮助高端显卡执行低版本DirectX游戏。当然RivaTuner的用途异常强大，拥有超频、软破解、打开更多DirectX设置选项等功能，用户应仔细研究其各种设置，能有效提升DirectX运行效率。


图23：RivaTuner界面


图24：Textures（纹理设置）页面


图25：Compatibility（兼容性设置）

DirectX进行调整设置后究竟对于游戏运行效率能有多大提高，最直观有效的参数就是游戏运行帧数的提升，用户可使用Fraps工具来测试DirectX的设置效率（http://www.onlinedown.net/soft/16425.htm）。Fraps是非常简单易用的软件，安装后即使不做任何设置，只要使用默认的功能热键就能开始工作。启动Fraps后切换到FPS页面（图26），其中“Overlay Display Hotkey（覆盖显示键）”项目可设置热键，它的功能是在游戏中调出或禁止游戏帧数显示区域。“Benchmarking Hotkey（测试热键）”负责显示指定游戏中两时间点之间的平均帧数。在游戏中两次按指定好的热键，就会决定平均帧数的初始时间和结束时间。这两个热键均可通过旁边的Disable键进行屏蔽。“Overlay Corner”单选框用来指定Fraps在游戏中显示信息窗口的位置，通过更改该项目避免显示窗口遮盖住游戏中的重要信息。同样可以通过Disabled来屏蔽Fraps在屏幕上的显示。设置项“Save detailed benchmark statistics”比较重要，该项目会在Fraps安装文件夹中的FRAPSSEC.txt文件中进行后台记录，依据用户的选择分别记录每隔1秒游戏的平均帧数值、最大/最小帧数值等。虽然Fraps在设计之初就优化了软件的资源占用，屏幕实时帧数对于游戏的影响可以做到最小，不过如果希望测试成绩尽量准确的用户，最好的方法是在“Overlay Corner”选择Disabled屏蔽掉帧数窗口的绘制，以减少资源占用，然后在后台记录到文本文件来把Fraps自身占用的系统资源降低到最小。

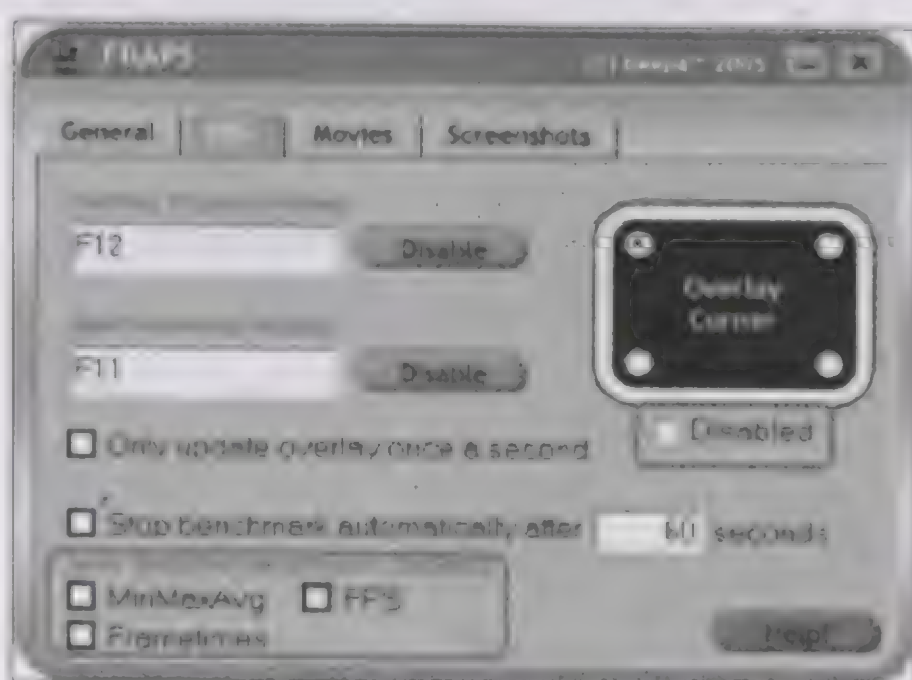


图26：Fraps的FPS页面

中国共享软件

2006年的春节似乎来得非常早，圣诞和元旦的气氛还没有消散，这不，马上又要张罗过年的事情了。回顾刚刚逝去的2005年软件和网站，充满灵性的GMail和Flickr等软件的出现和火热，完全模糊了软件与网站之间的概念，通过热闹的Web 2.0及其相应技术，把软件产品做成网站应用发布已经是将来最热门的事情，比尔·盖茨关于将来所有的计算机应用都可以在浏览器中完成的设想，也许真的会慢慢实现。（软件推荐信箱：hylwrcool@gmail.com）

■重庆 CoCo

大事小事它来帮你记——事件提示精灵

□版本：v1.6　□大小：2.8MB
□授权：共享软件（试用3个月）　□作者：南狐
□平台：Win9X/2000/XP　□注册费用：50元
□主页：http://www.nanhoo.com/
□下载注册：http://www.nanhoo.com/include/soft.asp?ProductID=16

说明：一款小巧的事件提醒工具，用户可通过各种各样的提示选项设置，来定义自己在任何日期和时间点上的工作和生活安排。软件可按照年月日、时间间隔、时间循环、下次时间、开机提示等方式来制作提醒的规则，到了时间它就像一个小闹钟一样弹出，事无巨细地帮助我们监督一天之中的计划实施情况。软件支持动态声音，用语言提示来加强事件的重要性和细节提醒，每次提醒都会记录在案，方便用户查询和统计一段时间内某些事情的发生情况。

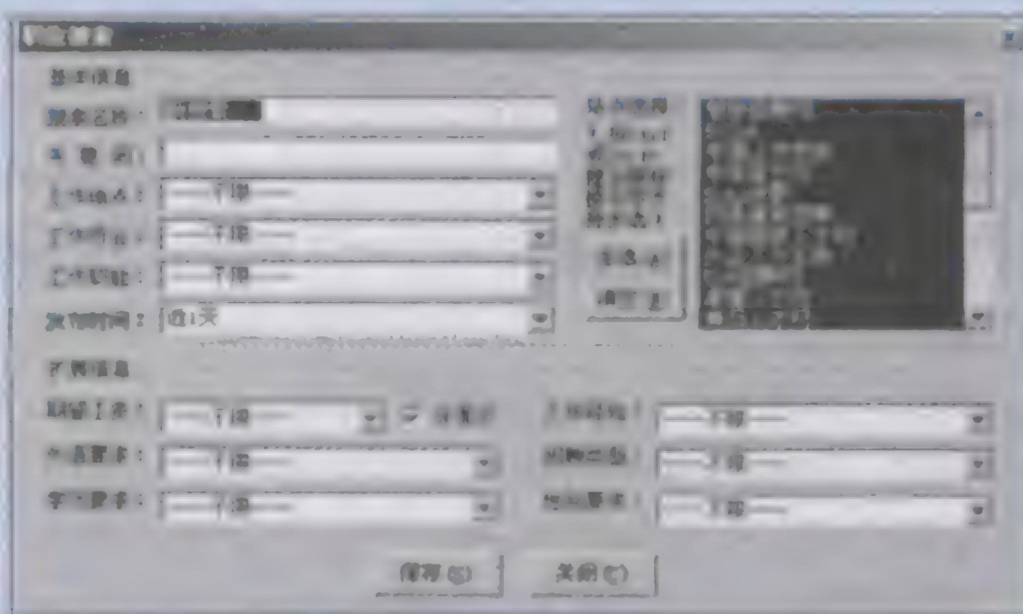
点评：“今天工作怎么样？有进展么？上班还上网，你偷懒啊？记得一个月去理发一次哦……”紧张的工作和学习生活中，我们常常会忘记很多看似不重要的事情，父母不在身边的话，很多事情还是要自己提醒自己。事件提示精灵将提醒功能做到了细致入微，规则设置越细，提醒的方式也千变万化。在软件的主页上作者列出了多达13种不同的提示规则，通过这些设置，如果以后自己再错过了什么重要的事情，那就自己打自己三十大板吧。



大事小事事无巨细

找工作更要找好工作——职位猎人

□版本：v3.0.6　□大小：7.1MB
□授权：共享软件（一次只能搜索一个网站）　□作者：智舟网络
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：38元
□主页：http://www.skycn.com/soft/21590.html
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=19567



轻轻松松找工作

说明：一款实时搜集主流招聘网站招聘信息并进行分类整理的工具，用户可按照行业分类需求、职位分类和招聘省市区域等不同情况来进行工作的搜寻，将在网上找工作的费力的几个小时变成短短几分钟，让用户抽出更多时间来进行详细的分析，提高找到好工作的命中率。软件还提供了群发简历功能，短时间内增加找到工作的范围，对于那些你比较向往的招聘单位，利用收藏夹功能将它们保存在案，随时跟进这些单位的用人情况。

点评：找工作不难，找好工作却很难，这是很多人的共识。往往是在人才市场上投了无数的简历，却因为没有时间仔细分析各单位是否合适自己，错过了很多的机会。职位猎人针对网络招聘的情况，通过强大的筛选机制帮我们过滤掉无用的信息，还有很大的机会让你不错过那些不起眼的有价值的信息。网站论坛上，有一个用户在找寻了无数求职网站无果后，利用软件的细化功能，找到了平时很难发现的粤语老师的招聘信息，顺利找到了工作，就是这种细化机制的优势所在。

互动杂志DIY——Zcom

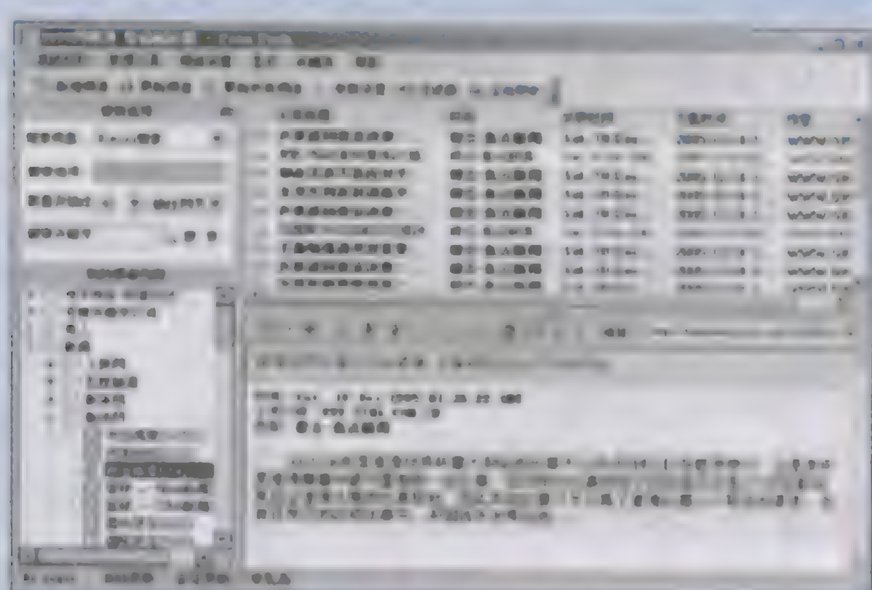

一二三四五，电子书到手

☐版本：v1.02　☐大小：1.6MB
☐授权：免费软件　☐作者：Zcom
☐平台：Win9X/NT/2000/XP
☐主页：http://www.zcom.com/
☐下载：http://diy.zcom.com/

说明：一款操作方便快捷的电子杂志制作软件，用户无需高深的专业设计知识，只需要鼠标简单点击界面，选择封面、封底和内页的图片，一个漂亮的带有背景音乐和翻页动态效果的电子书就呈现在我们的面前。对于刚刚制作电子杂志的新手，软件在官方主页上提供了时尚艺术、自然、动物等杂志素材下载，同时也有不少封面和封底模板供挑选。软件还提供了一个Zcom电子杂志阅读器，通过它我们可直接通过软件下载网站上提供的成百上千的精美电子杂志。

点评：操作简单是Zcom软件的最大特点，简单到按着界面上排列的按钮顺序点击即可，对于要求不多但又想获得华丽效果的新手来说，是非常不错的选择。由于简单所致，一些功能如批量图片导入和排序等都没提供很好的支持，希望在将来的版本中能得到改进。建议用户在使用软件制作电子杂志前，可先去网站上下载那些已经制作好的杂志，参考别人的制作风格和技巧，融入到自己DIY的内容中去。

更新您的阅读方式——POTU


新闻博客自动送上门来

☐版本：v0.99　☐大小：1.9MB
☐授权：免费软件　☐作者：potu
☐平台：Win9X/2000/XP
☐主页：http://www.potu.com/
☐下载：http://www.potu.com/potu/get

说明：一款针对网络上博客、新闻资讯等各种RSS支持站点所开发的客户端阅读工具，软件内置了新浪网、新华网、天极网等数百个RSS源，不用一个一个打开这些站点，它们的新闻会第一时间自动送到我们面前。用户可直接在IE中点击右键把网页上的RSS地址直接添加到POTU中，同时可导入其它软件如新浪点点通、FeedDemon的频道列表，精心打造出属于自己的网络信息库，方便地将它们提供给网络上的好朋友分享。

点评：随着Web 2.0概念的不断火热，作为其支撑技术的RSS，更是如日中天，君不见，各大门户网站相继推出RSS订阅服务，唯恐落后。现在CoCo通过RSS直接像收邮件一样将自己喜欢的新闻下载到Outlook中进行分类浏览，而不用在门户网站那成百上千条的列表中费力地寻找自己感兴趣的内容。软件采用树型目录结构，将不同类别的内容管理得井井有条。将来的互联网是信息定制和订阅的时代，使用POTU，抢先体验未来的感觉。

华丽相册随心创作——FlashPicViewer


清爽、清新、清秀

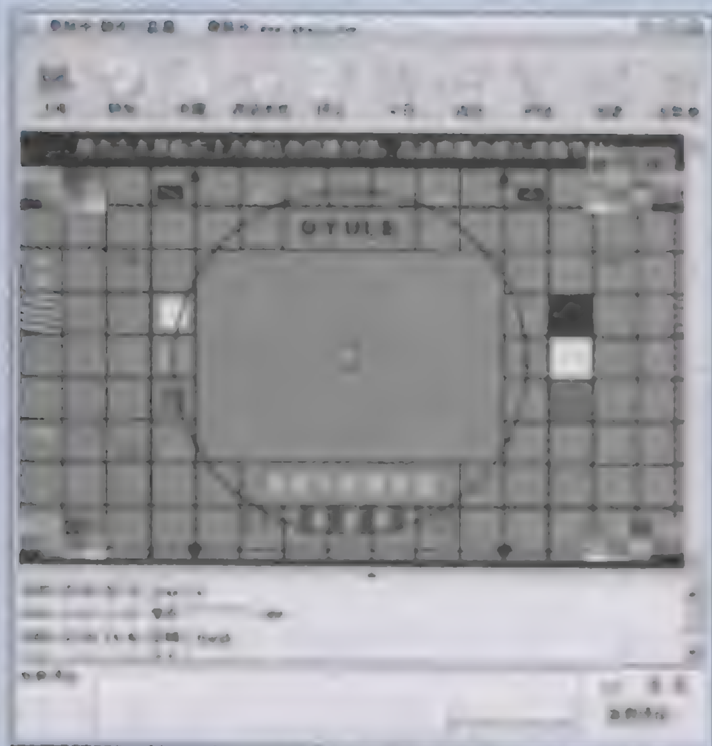
☐版本：v2.6　☐大小：2.8MB
☐授权：共享软件（分类创建限制）　☐作者：Yellow
☐平台：Win9X/2000/XP　☐注册费用：200元
☐主页：http://fpv.cn/index.asp
☐下载注册：http://fpv.cn/downloads.asp

说明：一个为用户所量身定做的基于ASP的相册系统，前台全部采用Flash技术实现，抛弃了繁琐的HTML，在任何Web浏览器中均能获得最佳的相册效果。用户无需担心空间容量等问题，软件可与网易等多家无限空间的相册网站完美结合，通过提供的程序，用户可直接在软件中对这些网站中的相册图片进行浏览、删除和编辑等操作而无需打开浏览器。强大的后台管理功能，允许我们方便地为图片设置背景音乐、标题简介、样式风格和评论等功能。

点评：无限容量的网络U盘、无限容量的电子邮箱、无限容量的相册空间，在网络运营商争先恐后地推出大容量的网络服务后，如何管理这些无序的内容并制作属于自己的信息库成了迫在眉睫的事情。如果你是图片收集爱好者，同时想拥有个人网站的小天地，那么无论本地的图片还是属于外部链接的美图，FlashPicViewer都可以管理得井井有条。通过插件功能，你可为自己的图片配上音乐、解说甚至动态视频。

宽带内容即点即播——青娱乐

□**版本**：v0.98　□**大小**：1.3MB
□**授权**：免费软件　□**作者**：青鸟科联
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**主页**：http://www.qyule.com/
□**下载**：http://www.qyule.com/setup.exe

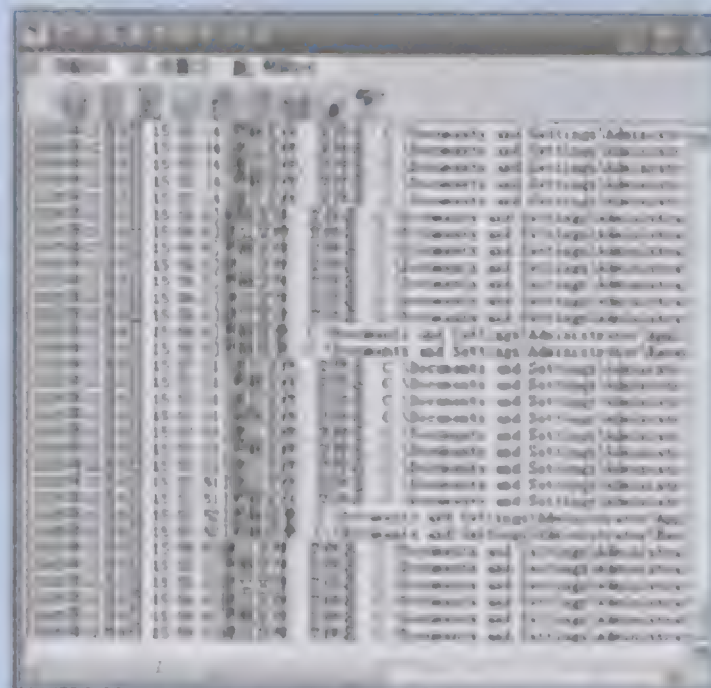

电视机的感觉

说明：一个宽带网络音视频的点播工具，软件每日将最新网络上的视频、游戏、Flash、音乐以及电子书等内容主动推介到用户的电脑里。软件支持内容转发，看到自己喜欢的东西，能很方便在软件中通过E-mail、MSN和QQ转发给网络上的朋友们分享。软件提供了强大的搜索和收藏功能，不让你遗漏掉任何一个喜欢的东西。对于大体积的视频等文件，软件采取了预下载机制，下载的同时可实时欣赏，免去了等待下载完成的苦恼。

点评：青娱乐融入了一个“网络指数”的概念，通过它所提供的排行榜，用户可以快速了解什么东西最流行、最好玩，什么东西又最冷门、最低调。喜欢追逐潮流的网友完全不用担心自己被人家说成“火星人”，不喜欢随波逐流的人也可以了解到底有多少人和自己志趣相投。针对每个下载目标，软件内嵌了独特的评论机制，与数万个观看过某部电影大片的网友一起交流各自的心得，这种互动的魅力自然不言而喻了。

谁动了我的电脑文件——文件监视小助手

□**版本**：v1.2　□**大小**：2.9MB
□**授权**：免费软件　□**作者**：andyfu
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**主页**：http://talkingmute.supcode.com/
□**下载**：http://talkingmute.supcode.com/yabafilewatch/down.htm


是谁又做了什么，一清二楚

说明：一款监视用户电脑中的文件和目录被修改的情况并进行记录的小工具。用户电脑硬盘中目录的创建和删除、被移动和重命名、文件的内容及其属性被编辑修改、文件的默认关联的变动等状况，软件都可以将它们统统记录在案，日后可随时调出来进行分析。软件支持过滤功能，允许用户指定有特殊需要的目录和设置自己的监视规则，避免所有文件一把抓造成日志文件庞大无比，无法理清真正的重点。

点评：使用电脑中最可怕的事情就是文件的丢失或原有的内容被删改，除人为因素外，病毒和木马也是罪魁祸首。文件监视小助手观察用户电脑上的一举一动并进行记录，让我们很容易发现各种用户离开电脑后系统的一些可疑操作。当你在电脑上欣赏电影大片时，却发现你的工作文档目录被进程频繁地打开和浏览，不要犹豫，赶紧请出杀毒软件扫描硬盘，或者检查网络连接，看看究竟是谁在偷偷窥视我们的电脑。

软件升级快报

软件就是服务已经成为很多开发者的共识，不要把自己老是摆在程序员的位置，把自己想像成餐馆老板、导游、推销员等角色，想想他们是如何拉住各式各样的回头客的。

超级兔子魔法设置：把你的系统管理得井井有条的好工具，版本更新至7.30Beta2，新增707种IE插件免疫选项。推荐下载更新地址：http://www.pctutu.com/news.asp?id=26。

完美卸载：把看不顺眼的软件通通赶出你的硬盘，版本更新至Build 20.1212，增加了新注册表备份工具和还原方式。推荐下载更新地址：http://www.wjfsoft.com/wmxz.htm。

小薄上门：手把手教你维护自己电脑的好老师，版本更新至1.11，提供了更多的电脑维护知识供用户学习。推荐下载更新地址：http://www.xiao119.com/indexsoft.htm。

LoginIM：让你通过一个软件即可同时登录QQ、MSN、Skype等多种聊天软件的好工具，版本更新至3.50，开始支持登录ET和PP2005。推荐下载更新地址：http://www.saidian.cn/downloads.php。

MSN传情动漫秀：让你的MSN头像表情千变万化的小插件，版本更新至7.2，添加了更多的魔法表情供用户选择。推荐下载更新地址：http://www.dontknowsoft.com/Download.htm。

节假日是人们放松心情的好时机，对于软件开发者来说，利用节假日离开沉闷的电脑桌，到外面走走，呼吸新鲜空气，对身体健康和激发灵感都有非常大的帮助。

本期《大众软件》调查话题：在大型假日或出差在外的时候，我们无法做到和上班一样天天为客户提供服务，但也不可能把软件就此搁在一边。那么在这段时期里，是如何安排各种事宜的呢？

本期话题：

节假日里软件服务怎么办

共享软件卖的也是服务。如果大型假日或出差在外的时候，或多或少会影响对客户的服务。为了解决《英语小精灵》用户注册的问题，我开发了自动发送注册码的程序。出外期间电脑24小时开着，自动根据注册中心发来的订单情况给用户发送注册码。至于问题的反馈，一般我会将服务电话转到手机上，继续为用户提供咨询。

——软件《英语小精灵》作者 王剑开

我用的小灵通电子邮件收发功能，节假日我会把邮件转到我的小灵通上。而每有一封邮件到达，我的小灵通就会在第一时间收到一个邮件通知短信，然后就可通过各种方式与用户沟通。

——软件《移盘检索精灵》作者 段炼

做共享软件的作者们在平时绝大部分业余时间都用在开发和对用户的服务上，所以节假日每个作者都会很珍惜。一般情况下《完美卸载》在节假日时虽然不能提供以往的实时服务，但总会留出一部分时间，比如晚上1～2小时对用户的问题进行处理。如果实在不能回复的，我也会在网站上发布公告通知用户。

——软件《完美卸载》作者 王剑锋

我一般都会带上笔记本，几乎每天都坚持为用户回信和给予技术支持，开发工作、版本更新也会照常进行，充分利用时间学习。当然，该休息的时间还是要好好休息的。

——软件《数码大师2006》作者 庄威

我是一个RIA程序员

——小记FPV软件作者姚建华



看着从网络另一头发过来的照片，上面那个戴着一副暗色眼睛，穿着和打扮看上去像一个流行歌手的19岁大男孩，就是我们本期要介绍的软件FlashPicsViewer（FPV）的作者姚建华。从中专毕业后开始尝试自由职业，他开发所用的语言是世界排名第29的ActionScript（Flash脚本）。姚建华笑称自己为RIA（Rich Internet Appliction）程序员，翻译成中文为“富因特网应用程序”。

姚建华刚开始学电脑时也是想开发那种本地执行的exe程序，后来凡是可以生成exe的工具软件差不多都弄过，感觉自己弄出来的exe特别爽。“那时候很喜欢用Winzip生成exe”，他笑道，“之后玩Flash，发觉可以生成exe文件，感觉找到了宝贝，狂想能做出点什么。”那时候流行玩江湖文字游戏，里面的钓鱼一般是120秒左右就要拉一次钩，迟了早了都没鱼，所以那时姚建华就用Flash做了个120秒就打开一个网页，网页里写着有鱼了。这是他的第一个Flash应用程序。“当时的感觉那个爽啊……”姚建华得意地笑道。

“我想对太多的人说，Flash不只是做动画的工具，也不是只能做短片和MTV，它还是一个很好的程序工具，它有自己的ActionScript，希望越来越多的人踏入到这个RIA的开发领域。”

FPV开发完成后，有一次姚建华接到个电话，说看到FPV不错，想买一个，但功能不够需要重新定制。“我那个激动，第一次啊。那时候卖50块钱，重新做花了不少的时间，上课也在想怎么帮她做好一点。我还用赚到的50块钱买了200卡，打了20多块的长途问她用得怎么样，现在想起来，她那时候50块钱超值！”姚建华越聊越激动。整个中专生活，姚建华靠FPV赚了400多块钱，读书中的他只好每次寒假暑假进行一次大升级。一直就这么慢慢地更新升级，后来发觉国内的Flash图片浏览还没多少竞争，就想继续做好。

去年初毕业的姚建华，跟几个同学合伙做工作室，因为缺乏经验，4个月后散伙了。4个月之中和chipiano一起做了一个新的FPV，并开放源代码供人学习。工作室倒闭之后，姚建华找了份工作，做了没几天发现FPV的订单不断，于是辞了职，专心在租的房子里做FPV。可一专心去做，增加了不少新功能，订单反而没了。

到现在，每个月吃穿不愁，不用考虑这个月的钱是不是足够花的姚建华，心思也摆在了开发上。现在的FPV已经是一个比较成熟的图片浏览软件，在网络上受到了不少用户的好评和推荐。

Adobe® Photoshop® CS2

处理数码相片攻略

编者按：随着数码相机越来越受到大众的欢迎，拥有数码相机的家庭也越来越多，大家旅游、聚会都会带上自己的相机拍照留念。因为各种原因，拍出来的照片质量都参差不齐。除自己比较满意的几张外，很多都不是很完美，对于这些小瑕疵，往往颇感遗憾，不过这些问题可以用Photoshop解决。



■上海 uydt

在介绍方法之前要先来了解造成照片失真的一些原因。知道相片拍出来的好坏主要取决于拍摄中对曝光的正确把握。当看到美景时，都会不自觉地拍照留念，往往获得的却是一幅令人沮丧的影像，原来场景中那些丰富多彩的画面一个也没有抓住，所有绝妙的鲜艳色彩变成了厌烦乏味的苍白，这是因为你在拍摄时没有掌握好曝光率。那么影响曝光的因素主要有哪些呢？一是光线的强弱，光线越强，被摄对象反射的亮度越高，显得越明显，曝光就越小；光线越弱，被摄对象反射的亮度越低，显得越暗，曝光就越大。二是被摄对象的反光率，在同样的照明条件下，反光率高的被摄对象，如湖滨、海面、白色建筑物等，反射出的亮度较高，拍摄时要适当减少曝光；反光率低的被摄对象，如绿色的植物、山石等等，反射出的亮度较低，拍摄时要适当增加曝光，这样才能获得适当清晰度。好，现在来介绍怎么用Photoshop调整曝光不足的照片。

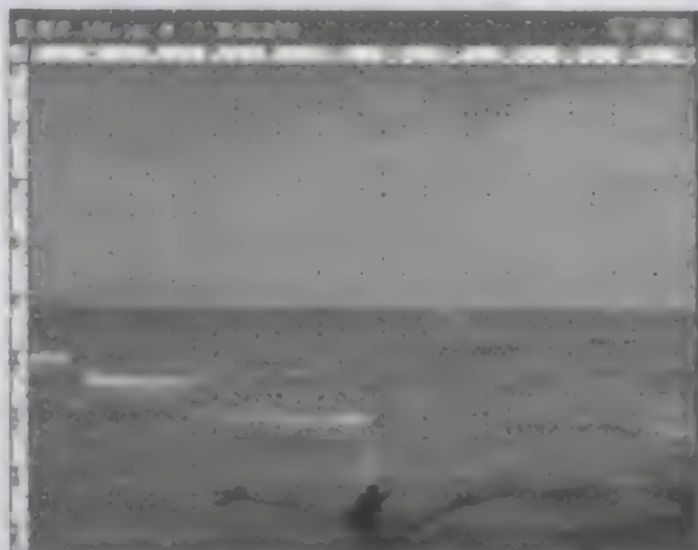
一、色阶调整

1.直方图调整


图1

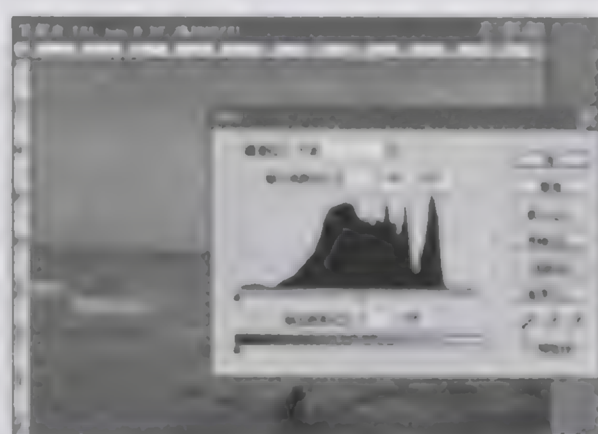
先来看一个简单的处理例子。看原照片和处理后的两张照片的对比（图1），通过对比可看出，处理前的照片色调没有拉开，反差较弱，看起来灰蒙蒙一片，并且整体偏暗。现在利用调整图像色阶的方法来对这张图片进行调整。

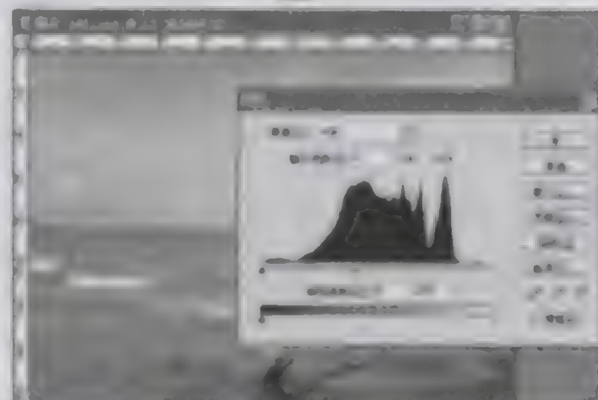
（1）首先在Photoshop中打开要编辑的图片（图2）。


图2

（2）选择选择菜单栏的“图像”→“调整”→“色阶”（也可用快捷键Ctrl+L）调出色阶的调整面板（图3）。

（3）从这张图像的色阶直方图可看到，直方图下面右边的白色小三角离图像的亮部峰度较远。用鼠标单击白色的小三角进行拖动，向左拖动到靠近图像亮部的峰度，这时注意观察图像的变化（图4）：图像变亮，亮色调的对比度也加强了。可效果还不是很满意。


图3


图4

（4）拖住中间的灰色三角向左移动，让图像中的中间色调也加强一下（图5）。


图5

（5）单击“确定”，这时出现在面前的图像已经和之前大不相同，一

下子亮了起来，色彩的对比度也有所加强（图6）。

简单的几步操作就能得到不错的效果，大家都可以试试看。


图6

2.吸管调整

接下来再看看用色阶调整面板里面的设置“吸管”来调整照片。以下面这张图片调整为例子，调整前的照片曝光不够。明暗调子反差很弱。调整后的效果就好多了（图7）。

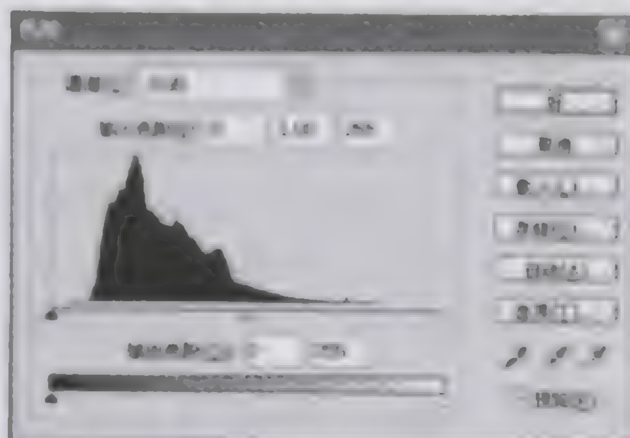


图7


图8

（1）在Photoshop中打开这张图片。该照片在拍摄时受现场环境影响，加之技术太差，导致欠曝。片子反差很弱，影调不好（图8）。这里用色阶进行调整会很方便。

（2）打开色阶调整面板，可看到这张图像的色阶是不正常的，暗调和明调都不在正确的位置上，导致整个图像偏灰（图9）。


图9

（3）将黑场和灰度的3个小三角移动到合适的位置，将图像的影调调整到正常（图10）。


图10

（4）这时，在面板右下的“吸管”中，选择右边的可控制图像白场的吸管，点击图像中一个你认为应该是最亮的点，将其确定为图像的白场（图11）。这时可看到色阶的峰值向右偏移，整个图像就亮了。同样选择相应吸管点击图像中你认为最暗的点和中间调的点，分别将它们确定为黑场和中间灰调。这个过程中必须根据自己的判断和需要不断尝试，以确定调子。


图11

（5）单击“确定”，现在看到这张图片的效果，色彩饱和，黑白灰的色调非常明了（图12）。


图12

色阶的调整方法

选择菜单栏的“图像”→“调整”→“色阶”，或用快捷键Ctrl+L可调出色阶的调整面板。

1.通道选项栏

看到在色阶调整面板的第一行有个“通道”的下拉选项栏，其中的选项会随图像的模式变化。可对复合通道或单色通道进行分别调整。

2.色阶直方图

在通道选项栏的下方有个类似表示频率的图像，就是图像的色阶直方图了。色阶直方图根据图像中每个亮度值（0～255）处像素点的多少进行区分。左面的黑色三角滑块控制图像的深色部分，右面的白色三角滑块控制图像的浅色部分，中间的灰色三角滑块则控制图像的中间色。移动滑块可使通道中（被选通道）最暗和最亮的像素分别转变为黑色和白色，以调整图像的色调范围，因此可利用它调整图像的对比度。

3.自动和选项

“自动”按钮很明显就是自动调节图像的色阶。自动色阶适用于简单的灰度图和像素值比较平均的图像。如果是复杂的图像，“手动”调节才更能取得精确的效果。

“选项”按钮可对自动调整图像色阶进行一些设置，单击“选项”，会弹出一个自动颜色校正的设置面板，根据用户的设置电脑将会对图像的色阶再进行调整，达到一定的效果。

4.设置吸管

在“选项”按钮的下边有3个吸管工具，我们知道，吸管是用来获取图像中某一点的像素单位的颜色，但在色阶面板里的吸管则用来设置图像中的黑白场。最左边的吸管用来设置图像中的黑场，也就是图像中最暗的地方，最右边的吸管用来设置图像中的白场，就是图像中最亮的地方，中间的吸管设置图像中的灰调范围，也就是图像中的中间色。

二、偏色调整

看了上面的两个例子，相信大家对色阶调整有了初步的认识，下面要介绍一种修改偏色照片的方法。相片偏色一般是由于拍摄时白平衡未设置好造成的。

首先来看下面这张照片。一般在正常的光线下，黑/白/灰色的物体在图像中的RGB值是相等的，可以看

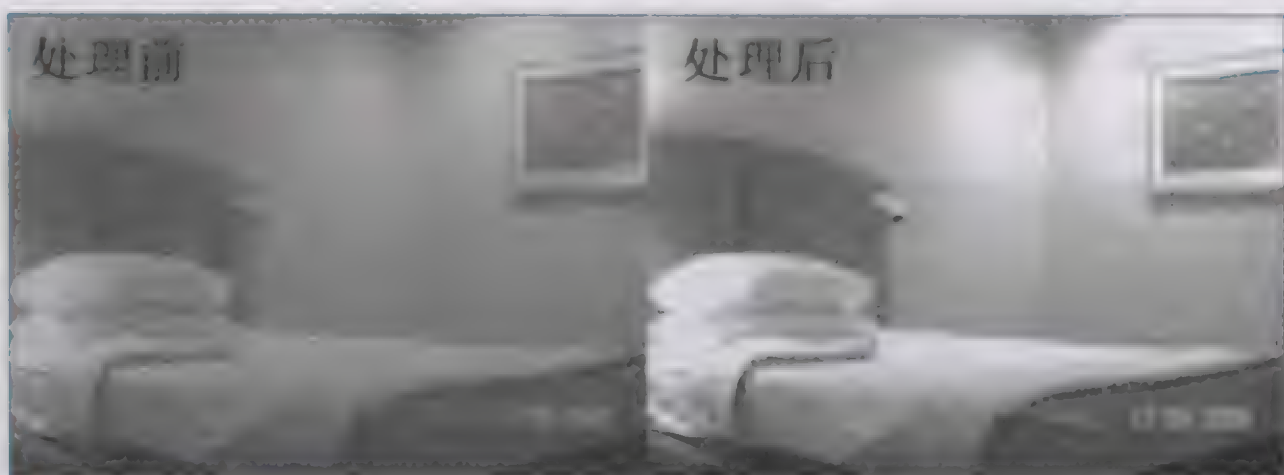


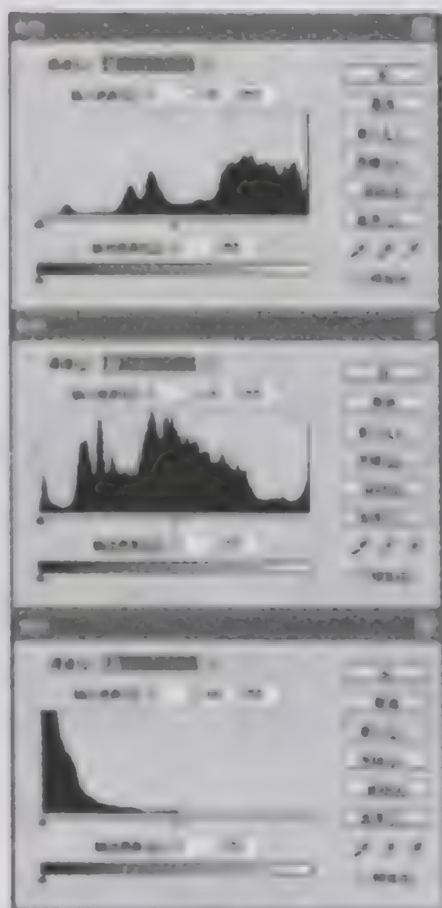
图13

出这张照片偏色很厉害，白色的物体不白，黑色的部分偏灰，RGB值已经严重失调（图13）。对它进行如下操作：

1.在Photoshop里面打开这张照片，然后把鼠标移到照片中本来应该是白色的物体上，查看信息面板（图14），如图所示，可以看到R：172，G：101，B：11，三个数值非常不均衡，特别是B的值最低。


图14

2.打开“图像”→“调整”→“色阶”，弹出如图所示面板。分别查看红、绿、蓝3个通道，可看到其中的蓝色和绿色像素的分布很不均匀，其中蓝色最为欠缺，分布也不均匀（图15）。调整三个通道的黑白场滑标移到直方图中的有效位置。红


图15

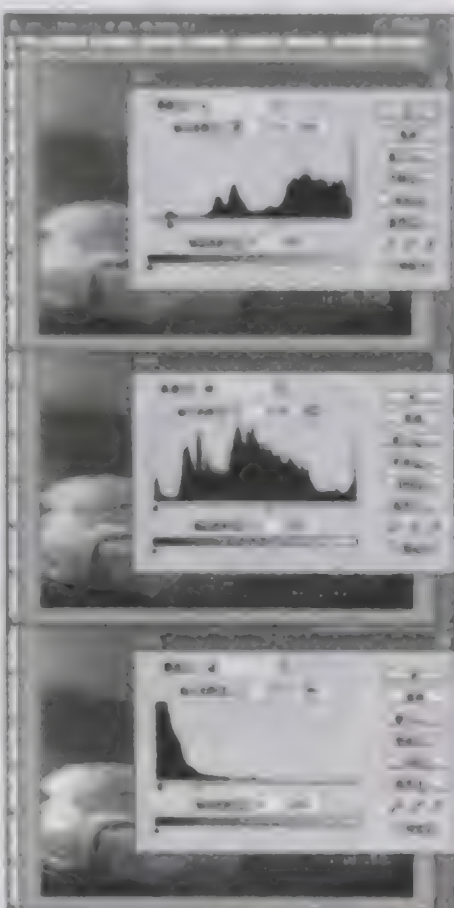

图16



图17

色通道中“输入色阶”数值分别为26、0.73、255，绿色通道为2、0.78、246，蓝色通道为5、0.72、86。这样蓝色和绿色的亮度就被提高了，RGB数值也得到了均衡（图16）。这一步需要反复试验，达到你认为达到好的效果为止。

3.现在回到RGB通道，用中性灰吸管在图像中选取原本是黑/白/灰的物体。确定中性灰像素点，这一点必须是不受环境光影响的位置。确定之后查看信息面板上的RGB值，此时RGB值已经恢复平衡，照片的颜色也就基本正常了（图17）。这样图像的调整就全部完成了。

三、模糊调整

在拍照时，因为拿相机的手会抖动，造成对焦不准，拍出来的图像模糊。如何调整这样的照片以达到亡羊补牢的效果？先来看看处理前后的照片对比（图18）。



图18

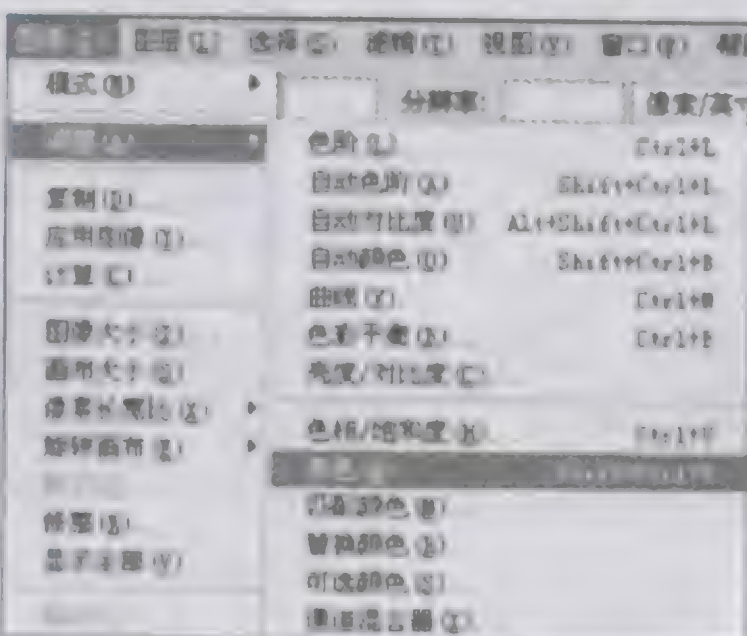
1.在Photoshop中打开这张照片。照片有些模糊，主要是因为对焦不准造成的，采取的办法是用USM滤镜锐化，先靠识别像素间的反差来辨别。

2.先复制一个图层。点击“图层”浮动面板，选择“背景”层，按住鼠标左键并将图层拖动到“创建新的图层”按钮放开，复制出新的图层，或用快捷键Ctrl+J来复制图层（图19）。


图19

3.对图片进行锐化。在图层面板上选择背景层作为工作区，关闭刚才复制出的背景复制层的可视性。选择“滤镜”→“锐化”→“USM锐化”，调出“USM锐化”滤镜，对图片进行锐化（下页图20）。然后单击“确定”。在图片上使用锐化滤镜时，会把暗处的一些图像层次丢失，这里要把暗处的图像修补回来，先是新

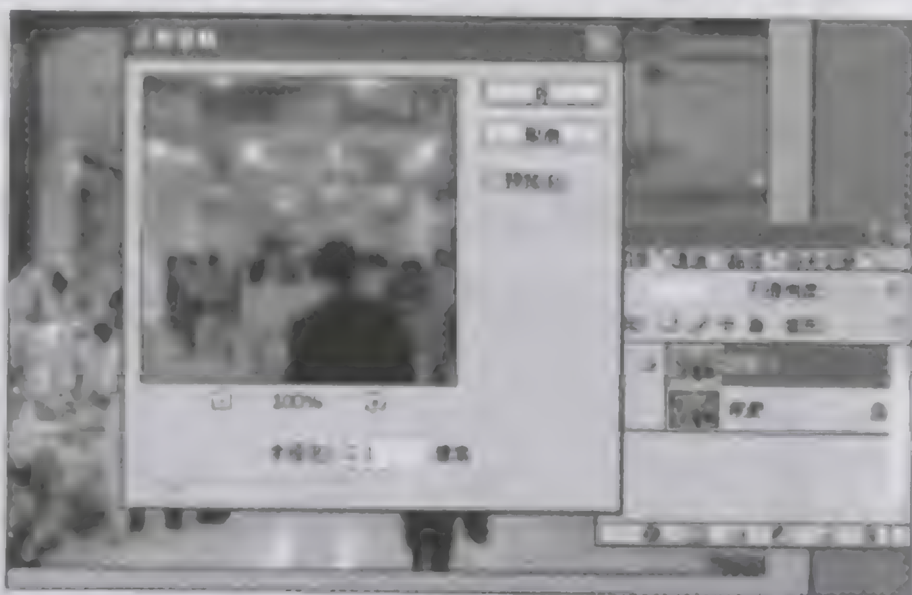

图20


图21

建一个图层，使用去色命令把图层的色彩去掉，再使用模糊滤镜进行模糊处理，然后再使用反相命令，最后更改图层的混合模式为柔光，这样就可以把暗处的图像层次修补回来。

4.这时选择图层一，使工作区位于图层一，选择"图像"→"调整"→"去色"，把图层一的色彩去掉改为黑白（图21）。

5."高斯模糊"滤镜。选择"滤镜"→"模糊"→"高斯模糊"对图像进行模糊处理，模糊半径设置为2.1像素（图22）。

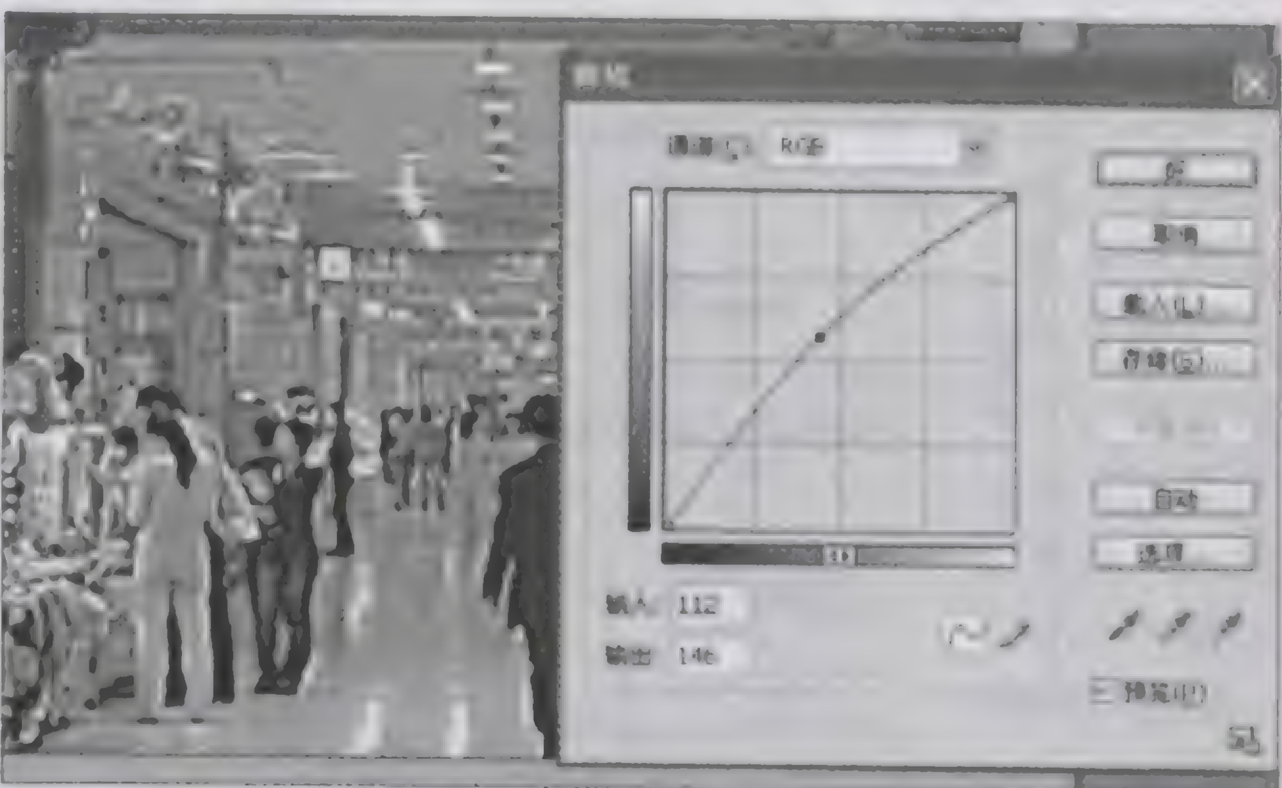

图22

6.将这一层使用反相操作。选择"图像"→"调整"→"反相"命令，把图像进行反相处理。


图23

7.调整图层一的混合模式。使工作区位于图层一，把图层的混合模式更改为柔光模式（图23）。

8.调整图片的色彩。把工作区转换到背景层，选择"图像"→"调整"→"曲线"调出曲线工具调整图片的色彩（图24）。


图24

9.单击"确定"完成操作。整个调整就操作完毕了。

最后要跟大家说：无论多么高超的后期处理技巧，都只不过是锦上添花的辅助手段。重要的还是在拍照时认真把握好一切因素，争取一次拍摄成功。

名词解释：

色阶： 色阶是表示图像亮度强弱的指数标准，也就是常说的"色彩指数"。

通道： 通道是储存不同类型信息的灰度图像。一个通道层同一个图像层之间最根本的区别在于，图层的各个像素点的属性是以红绿蓝三原色的数值来表示的，而通道层中的像素颜色是由一组原色（红绿蓝）的亮度值组成的。再说通俗点：通道中只是一种颜色的不同亮度。

像素： 指一幅点阵图像里的最小组成单位，像素不能再被划分为更小的单位，一般情况下它是一块正方形，带有颜色、明暗，相对于整个图像的坐标等信息。一定数量的颜色有别的正方形小块排列组合，用以表示一幅点阵图像，也就是位图图像。

RGB： RGB代表的是光的三原色，即红色（Red）、绿色（Green）、蓝色（Blue），这3种颜色由于混合比例的不同，就会形成各种不同的颜色。

USM锐化： 是在图像中用来锐化边缘的传统胶片复合技巧，Photoshop中的"USM锐化"滤镜用来校正照相、扫描、重定像素或打印过程产生的模糊。



编者按： 本期接上期，继续做征稿启事，欢迎大家踊跃为本栏目投稿，所有关于电脑软件、硬件、网络等方面的使用心得体会，都可写出文章投过来，投稿信箱say@popsoft.com.cn，精品文章本刊将适当提高稿酬。

本期推荐文章

“Ghost”你的DVD

■山东 ZT

大家知道，正版DVD影碟（尤以D9碟为甚）上通常会包含菜单、视频、音频、字幕、花絮、彩蛋等很多内容，但遗憾的是，当你把DVD电影转换成RMVB或DVDRip保存时，除了必要的视频和音频外，其它元素通常会被自动去除。这种“缩水”电影的画面质量虽然也不错，但损失也是无形而又巨大的。如果能像用Ghost备份磁盘那样把整张DVD上的元素一个不漏地保存下来，岂不为美？

对，也许你想到制作光盘镜像，这无疑是个不错的办法，但DVD镜像的体积太大，保存不便，日后播放也略显烦琐。今天，笔者就向大家介绍一个更好的办法，就是把DVD影碟打包成RatDVD。

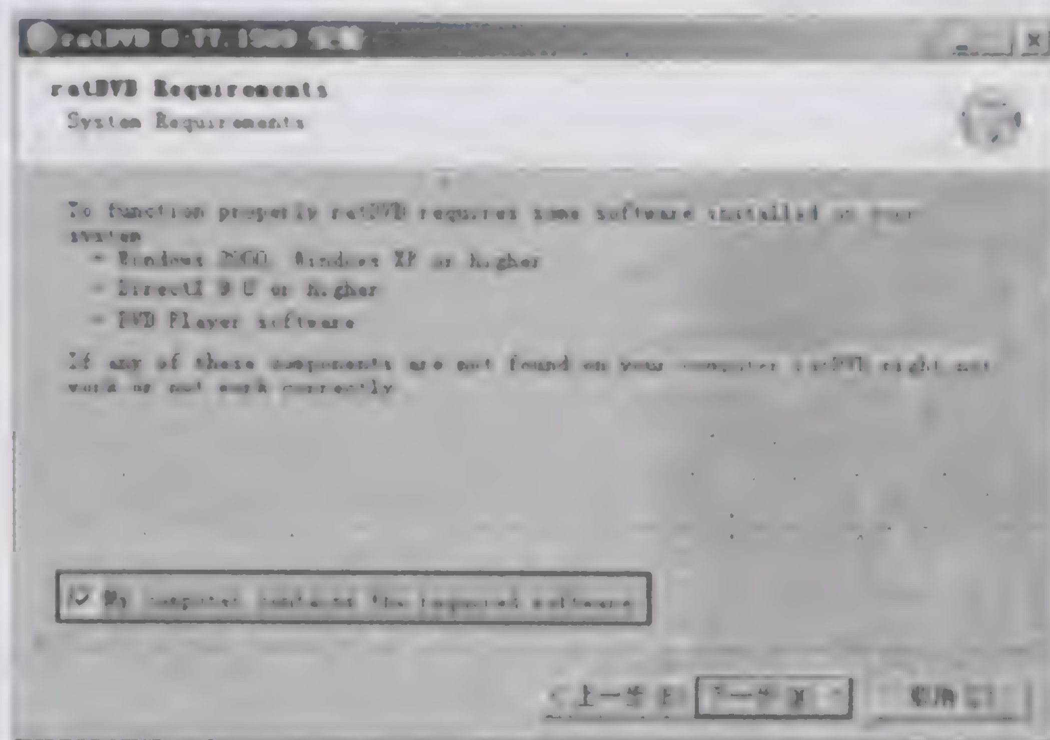


图1

这个RatDVD实际上是一种文件格式，它可把DVD上所有内容（**注意**，是“所有”）压缩入一个.ratDVD文件，播放时双击此文件即可像观看影碟那样欣赏到原始盘片上的全部内容。说到播放，也许有些朋友有所担心，其实不必，因为暴风影音从5.11RC1版开始就可支持这种视频格式了。下面，我们就来制作这种RatDVD视频。



图2

我们可到http://www.free-codecs.com/ratDVD_download.htm页面去下载RatDVD编码器，完全免费。此编码器对电脑有3个要求：第一，操作系统版本必须是Windows 2000/XP或更高；第二，DirectX版本必须高于9.0；第三，系统中必须安装了DVD解码器，简单来说就是可正常播放DVD。如果你的电脑完全满足以上要求，就在安装过程中出现的**如图1**所示的对话框上勾选“My computer contains the required software”，方可正常安装。

安装完成后，双击桌面上的RatDVD图标，即可打开其主界面，**如图2**，转换操作其实并不复杂。首先，单击工具栏上的“Open”打开DVD碟片上的VIDEO_TS.IFO文件，然后即可在下方的目录树中看到碟片上的所有元素，默认状态下所有元素都会被保存到.ratDVD中，直接单击右下角的“DVD→RatDVD”按钮即可开始转换。

且慢，转换前最好先听笔者的两点建议。第一就是最好去除碟片上多余的外文音轨和字幕，以节省转换时间和磁盘空间。很简单，看到右下区域中的“Keep”“Remove”和“Convert”了，选择“Keep”可不压缩直接保存音轨或字幕（如果你希望保留D9碟的5.1声道音频效果，建议选择此项），选择“Remove”为去除对象，选择“Convert”则为压缩保存对象。

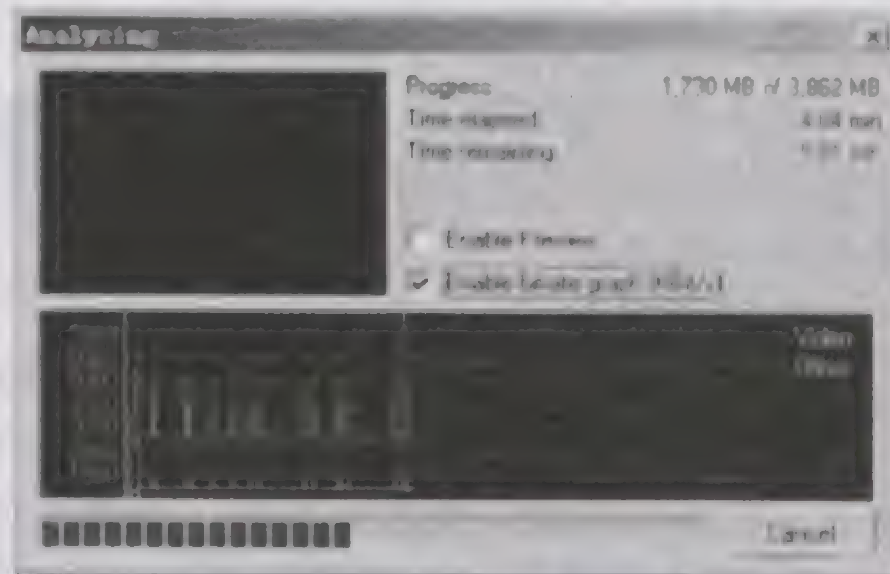


图3

第二就是.ratDVD文件的比特率设置。默认状态下，软件是用一个“Quality”滑块确定比特率的，向右拖动它可提高质量，向左拖动则可降低质量，不过它永远都是105。如果你对这个数字感到莫名其妙，就在“Destination”下拉列表中选择“ratDVD:XEB Constant Average Bitrate”吧！选择后软件会自动分析这张盘片，**如图3**，以获取最佳的比特率设置。分析完成后原先的“Quality”滑块会被**如图4**所示的内容取代，可看到，笔者

这张碟片的最佳转换比特率为1024kbps，转换后的文件体积大约为983MB。



图4

现在我们就可更高效率地转换电影了。有些朋友也许会担心，调整比特率后的电影是否还能像原始影碟那样包含花絮、彩蛋等元素呢？其实完全没问题，因为比特率仅对视频、音频而言，对其它元素无任何影响。

另外，RatDVD还可把.ratDVD文件解压还原成DVD电影，用此编码工具打开.ratDVD文件即可开始操作。看了刚才的介绍，笔者相信大家应该可自行完成。

在EmEditor中打造自己的划词搜索

■甘肃 杨兴平

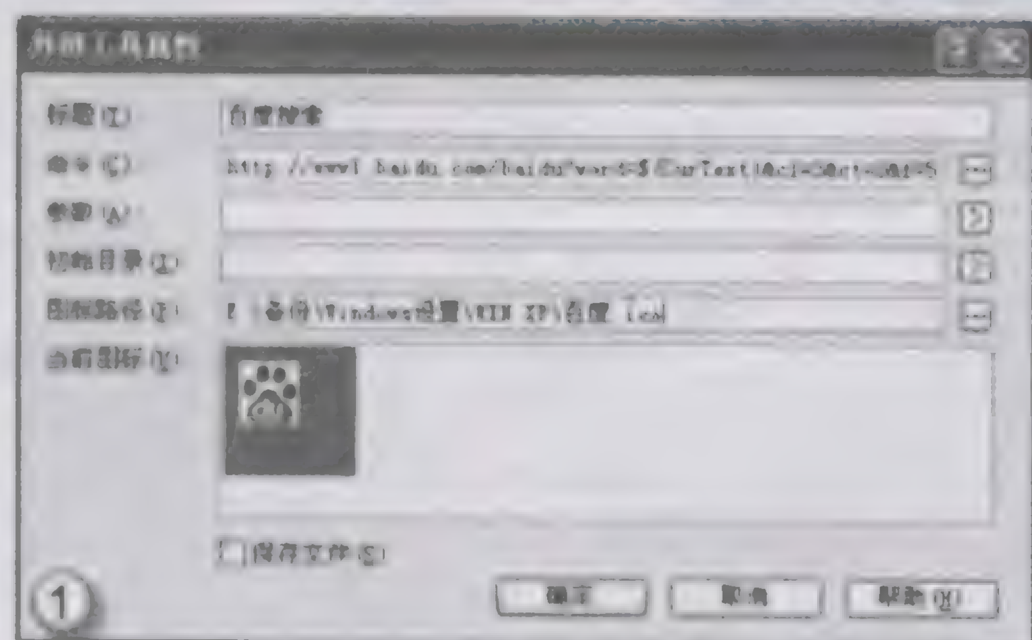


图1

EmEditor是替换Windows记事本的绝佳工具，它启动速度快，功能强大，很多朋友用它来处理文档、制作网页甚至编写程序。划词搜索（软件），中国搜索网络猪的迷你版，在Word、网页或邮件里，不用打开浏览器，选中关键字即可搜索。在EmEditor中，不使用网络猪或划词搜索（软件），我们照样也能划词搜索（功能）。

一、基本搜索

这里所谓的基本搜索是指利用百度或Google的网页搜索引擎打造EmEditor的划词搜索（功能）。

第1步：在菜单栏上选择"工具→外部工具→自定义外部工具"打开"外部工具"对话框，在该对话框上点击"新建"，打开"外部工具属性"对话框。

第2步：**如图1**所示，在"外部工具属性"对话框上，"标题"文本框输入"百度搜索"，"命令"中输入"http://www1.baidu.com/baidu?word=$(CurText)&cl=3&ct=0&f=5&lm=0"，"图标路径"中选择一个图标文件，完成后最后单击"确定"。

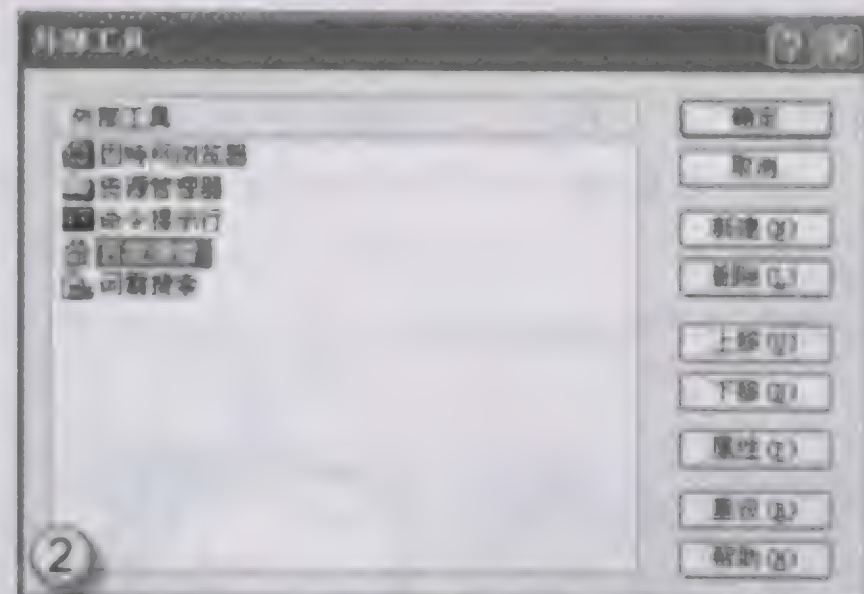


图2

第3步：现在，"百度搜索"已添加到"外部工具"对话框的外部工具列表中了（**如图2**）。要添加其它搜索引擎，请重复以上步骤。

到这一步，我们实际上已可使用划词搜索了：在EmEditor的编辑窗口中选择要搜索的关键字，然后在菜单栏选择"工具→外部工具→百度搜索"，或选择好关键字以后，单击"外部工具栏"上的"百度搜索"按钮，搜索结果就会显示在默认的浏览器中。

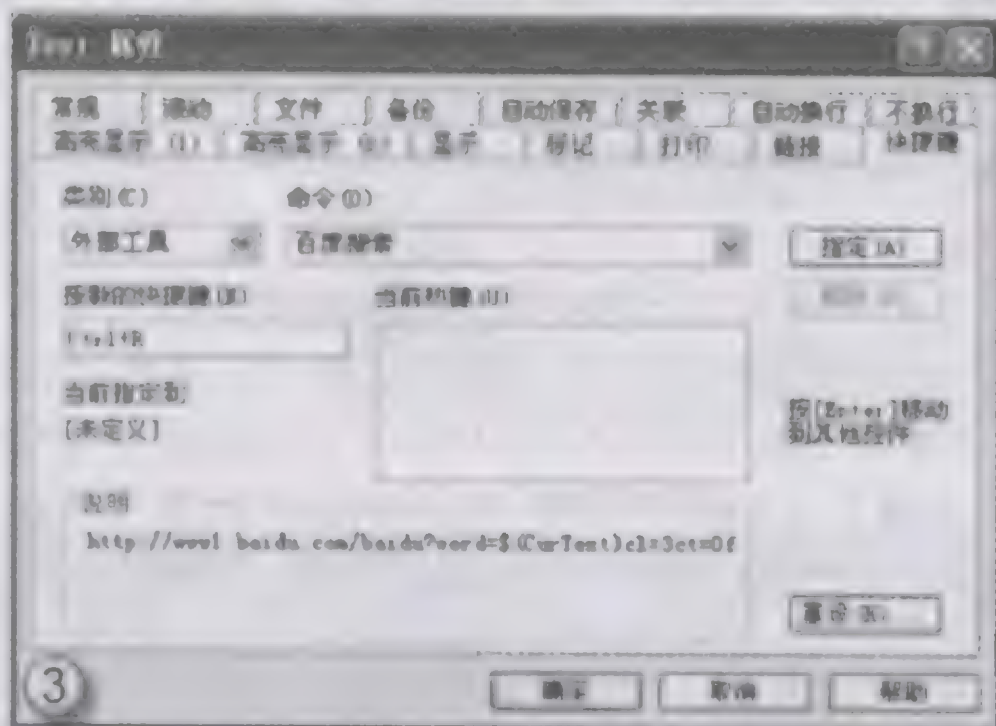


图3

这里需要说明的是，如果你在EmEditor的工具栏上找不到"外部工具栏"，可在工具栏上单击右键，在弹出的快捷菜单上选择"外部工具栏"调出。下面，我们再接着上面的步骤为刚添加的外部工具"百度搜索"设置一个快捷键。

第4步：在菜单栏上选择"工具→当前配置属性"打开"Text属性"对话框。

第5步：**如图3**所示，在该对话框的"快捷键"选项卡，"类别"中选择"外部工具"，"命令"中选择"百度搜索"，然后在"按新的快捷键"文本框指定一个未使用的快捷键，最后单击"确定"。

现在好了，在EmEditor的编辑窗口中选中要搜索的关键字，按一下快捷键，默认的浏览器就会打开并显示出百度的搜索结果。

二、个性化的划词搜索（功能）

从上面的介绍我们可看出，在EmEditor中增加划词搜索的关键就是把搜索引擎添加到"外部工具"，而把搜索引擎添加到"外部工具"的关键则是第2步的"命令"。下面给出一些常用搜索引擎的"命令"，希望你能打造出符合自己使用习惯的划词搜索。

1.词霸搜索

命令：http://cb.kingsoft.com/search?s=$(CurText)&t=word&lang=GB2312&location=1

作用：在EmEditor的编辑窗口选中一个英文单词或短语，然后单击工具栏上的按钮或按快捷键即可打开默认的浏览器显示"金山在线"的中文翻译（**如图4**）。

2.IT咨询搜索（站内搜索）

命令：http://www.baidu.com/s?wd=site%3Awww.pconline.com.cn++$(CurText)&cl=3

作用：在EmEditor的编辑窗口选中一个关键字，然后单击工具栏上的按钮或按快捷键即可打开默认的浏览器显示在"太平洋电脑网"中的所有搜索结果。

3.Google搜索

命令：http://www.google.com/search?q=$(CurText)&ie=gb2312&oe=gb2312&hl=zh-CN&lr=

作用：在EmEditor的编辑窗口选中一个关键字，然后单击工具栏上的按钮或按快捷键即可打开默认的浏览器显示Google的网页搜索结果。

4.图片搜索

命令：http://www.baidu.com/i?tn=baiduimage&word=$(CurText)&lm=-1&ct=201326592&cl=2

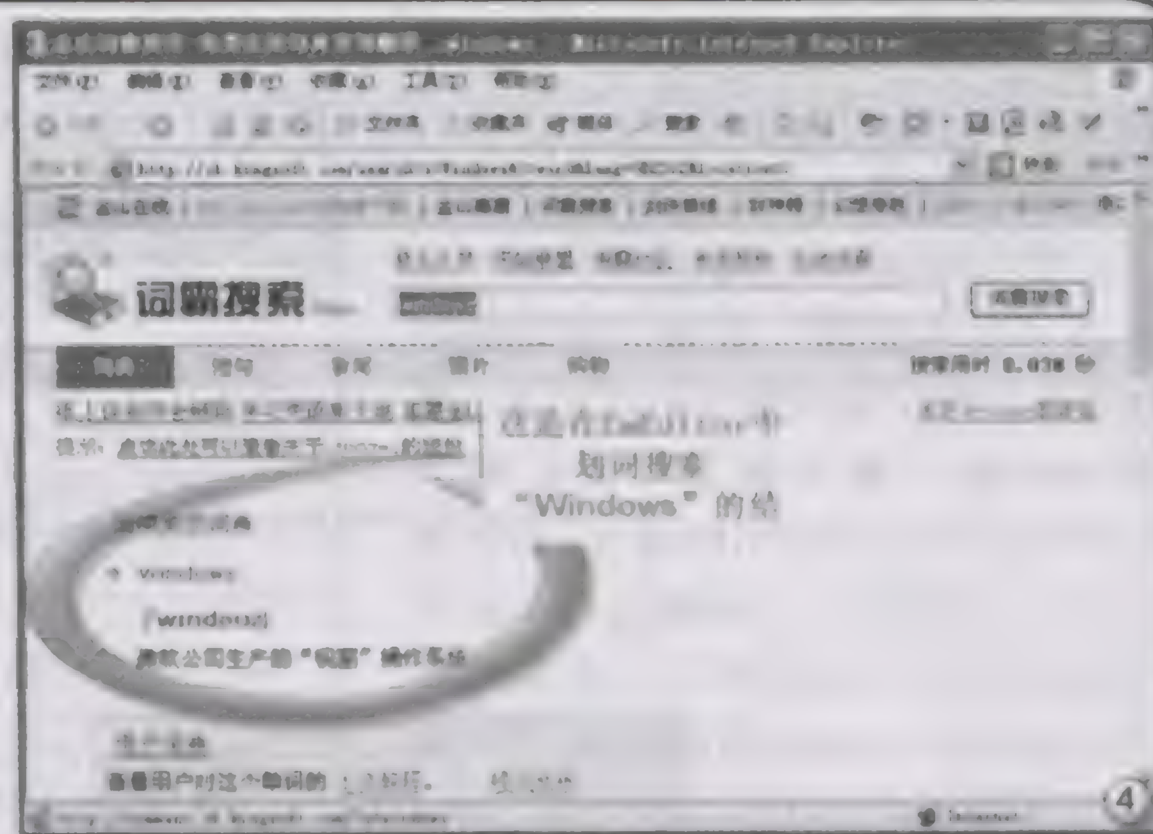


图4

作用：在EmEditor的编辑窗口选中一个关键字，然后单击工具栏上的按钮或按快捷键即可打开默认的浏览器显示百度的图片搜索结果。

5.MP3搜索

命令：http://mp3search.baidu.com/wstsearch?tn=baidump3&ct=134217728&word=$(CurText)

作用：在EmEditor的编辑窗口选中一个关键字，然后单击工具栏上的按钮或按快捷键即可打开默认的浏览器显示百度的MP3搜索结果。

6.软件搜索（站内搜索）

命令：http://www.hanzify.org/index.php?Go=Search::List&Key=$(CurText)

作用：在EmEditor的编辑窗口选中一个关键字，然后单击工具栏上的按钮或按快捷键即可打开默认的浏览器显示在网站"汉化新世纪"中的搜索结果。

小提示： 网络上的搜索引擎比较多，有综合的网页搜索，有专业的垂直搜索，还有一些网站的站内搜索，本文只列出了部分搜索引擎在EmEditor中添加为外部工具时的命令。实际上，你完全可自己找出各种搜索引擎在EmEditor中添加为外部工具时的命令，具体方法为：先在该搜索引擎中输入任意一个关键字进行搜索，然后把第1页搜索结果网址中的关键字替换为"$(CurText)"即可。P

校园网连接受限问题的解决

■安徽 屠志成

笔者学校的校园网自开通以来，多次出现局域网中的电脑无法正常连接Internet的情况，其中"此连接受限制或无连接"的问题比较严重。通过观察，比较和分析，笔者找到了解决的办法，相信和笔者一样通过局域网上网的朋友会从中受到启发。

一、问题

该校园网是"固定IP+宽带路由器+交换机+终端电脑"的模式。原本能正常上网的电脑，突然大多数都出现了"此连接受限制或无连接"的提示（**如图1**），而笔者所在的教研组的两台电脑仍能正常上网。难道这是上天的青睐？肯定不是。有果必有因，通过比较，笔者发现了其中的奥妙。

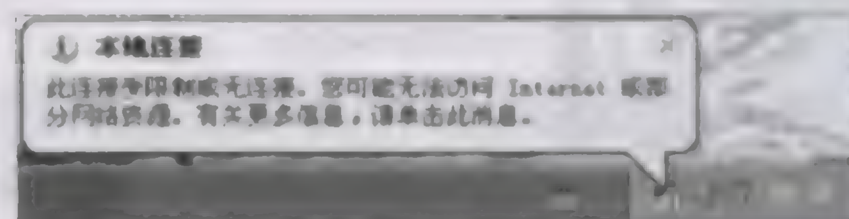


图1

二、分析

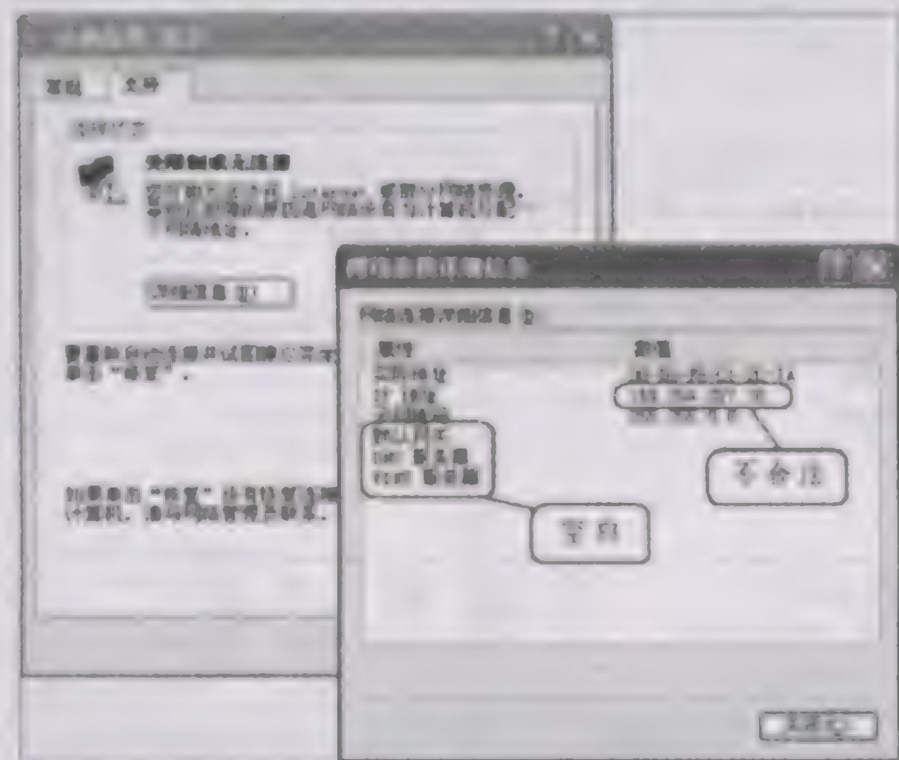


图2


图3

分别打开不能上网和能上网电脑的"本地连接状态"，不能上网的电脑连接状态中提示"网络没有为计算机分配一个网络地址"，在"详细信息"中看到的是一个不合法的IP地址，也没有默认网关和DNS服务器的信息，而能上网的电脑连接状态中显示出地址类型是手动配置，详细信息中必要信息一应俱全（**如图2、图3**）。

由此可得出一个结论，不能上网的电脑采用的配置方案是自动获得

IP地址和DNS服务器地址，而能上网的电脑则采用了指定IP地址和DNS服务器地址的方案。分别打开它们的“本地连接属性”中的“Internet协议(TCP/IP)属性”，情况果然如此（如图4、图5）。

三、应急

现在有几台电脑急需上网，怎么办？既然发现了差别，也就有了应急的办法。仿照能上网的机器，照葫芦画瓢，在不能上网的机器的“Internet协议(TCP/IP)属性”对话框中填入各项信息。（特别说明：①IP地址的最后一组数字，不能与局域网中的任何一台机器的相同，不然就会造成冲突，也会导致无法上网。②默认网关是路由器在局域网名的IP地址，局域网内的所有电脑的IP必须与它在同一网段内）几步确定之后，那些受限的电脑终于又能上网冲浪了。

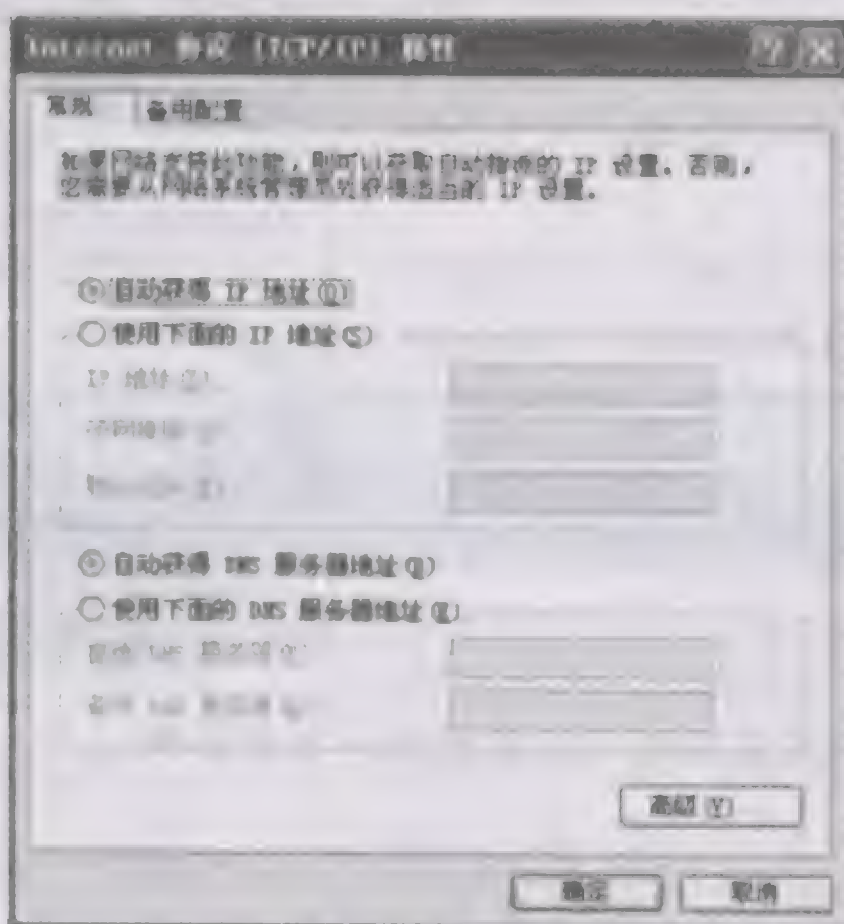


图4

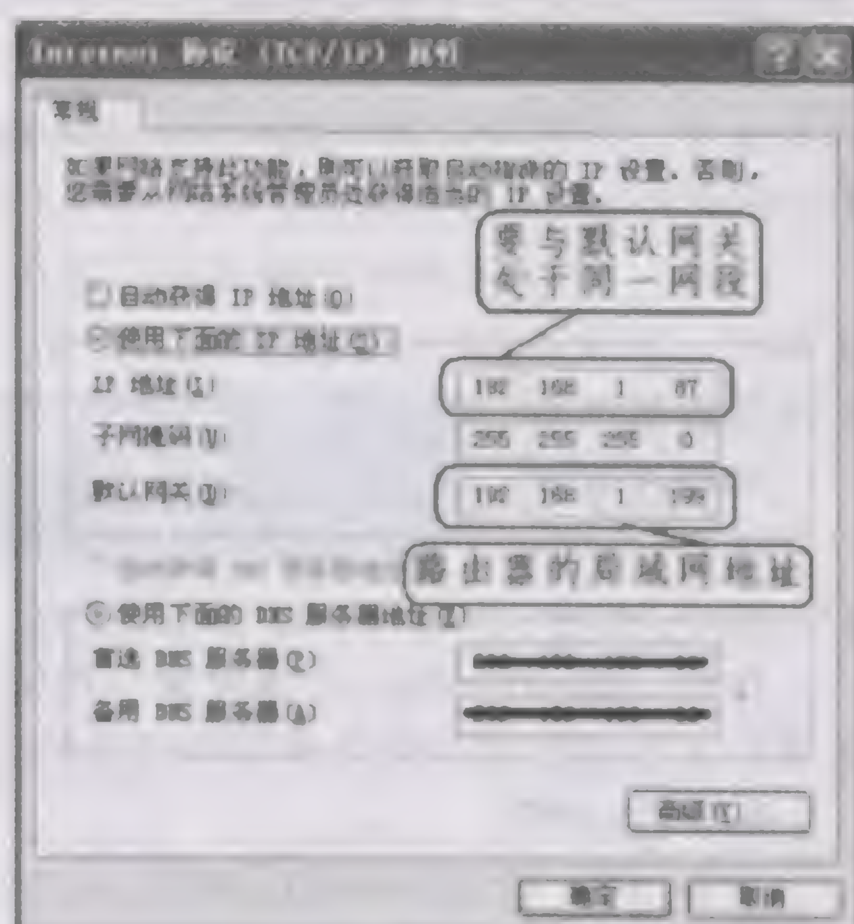


图5

四、解决

以上方法只能应一时之急，学校有上百台电脑，怎能一台台地去设置IP地址？必须想个彻底解决问题的办法。

从上面的情况可推知，学校的宽带路由器（型号为TP-LINK R470）是被设置成自动分配IP地址的，也就是开启了DHCP服务器。它不能再给局域网中的电脑分配IP地址，说明它的DHCP功能出了问题。宽带路由器就是为长时间的网络连接而设计的，不会随便就出现致命问题而报废，所以最大的可能性就是它由于长时间工作，电源或内部元件过热而出现暂时的故障。于是和学校有关方面取得联系，进入专设的机房，断开路由器电源，过一两个小时后再打开电源，路由器工作恢复正常，又可给局域网中的电脑自动分配IP地址了。

小结：①局域网中使用路由器和交换机，应该过一段时间（比如一周）给它们断一次电，等外壳和电源冷却到常温时再通电。②路由器和交换机应该放在既能较好散热又能防尘的地方。注意了以上两个方面，不仅可减少发生网络故障的几率，还能延长它们的使用寿命。

关于驱动程序的几点思考

■江苏 江北书生

电脑软硬件发展一日千里，但不管如何，再好的硬件如果没有驱动程序的支持，那也不过是一堆废铜烂铁！因此，我们来研究一下驱动程序的技巧将是很有必要的！可大大简化我们的操作，还可实现很多意想不到的功能。

一、不容忽视的显示器驱动

即使在正确安装了显卡驱动程序后也会觉得你的显示器闪烁得很厉害？很多人在出现这个问题时，焦点都放在了显卡上面，而忽略显示器的驱动程序。按下Win+Pause快捷键，打开“设备管理器”，右键单击“即插即用监视器”项，选择“更新驱动程序”命令进入“硬件更新向导”开始安装驱动程序。再选择“从列表或指定位置安装”一项（如图1），以便手动选择并安装显示器自带的驱动程序。这样就可调整相应的刷新频率了。

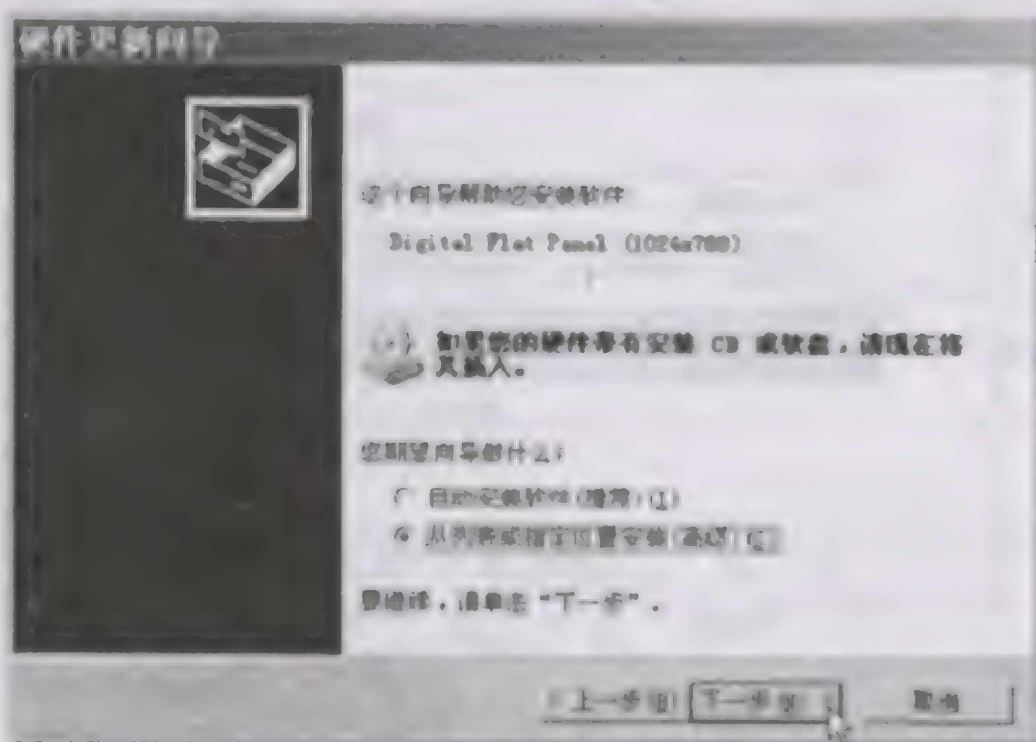


图1

最后要说的是，就算没有出现故障，笔者建议大家还是要安装显示器驱动程序，因为目前显示器的功能越来越多越来越棒，如三星的N大魔技功能等。

二、怎样第一时间得到驱动程序

为了改善硬件的性能，厂商一般会隔一段时间推出硬件的新驱动程

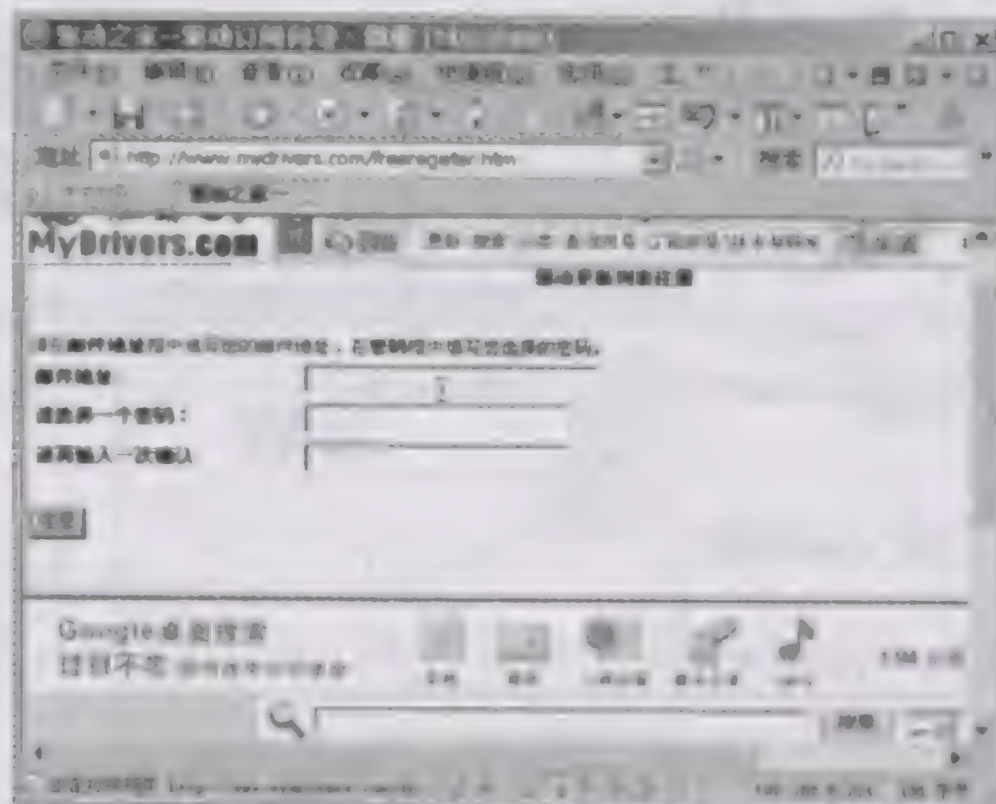


图2

序，但往往我们不会得到第一手消息。怎样才能让我们第一时间得到新的驱动程序，从而及时更新硬件的驱动程序，发挥出硬件的性能呢？

1.订阅驱动更新邮件

驱动之家拥有全国最齐的驱动程序数据库，而且它还有驱动程序邮件订阅服务，可让我们很好地把握自己关心硬件的驱动程序。登录http://www.mydrivers.com/freeregister.htm订阅页面注册你的电子邮件信箱，并设置一个密码（**如上页图2**）。由于这个服务是免费的，大家不必担心。在完成注册后，单击图2窗口上方"订阅向导"，顺着向导依次选择"硬件的种类"→"硬件厂商"→"硬件的名称（型号）"指定关注的硬件后，填写之前注册的电子邮箱地址和密码，确认订阅即可（**如图3**）。

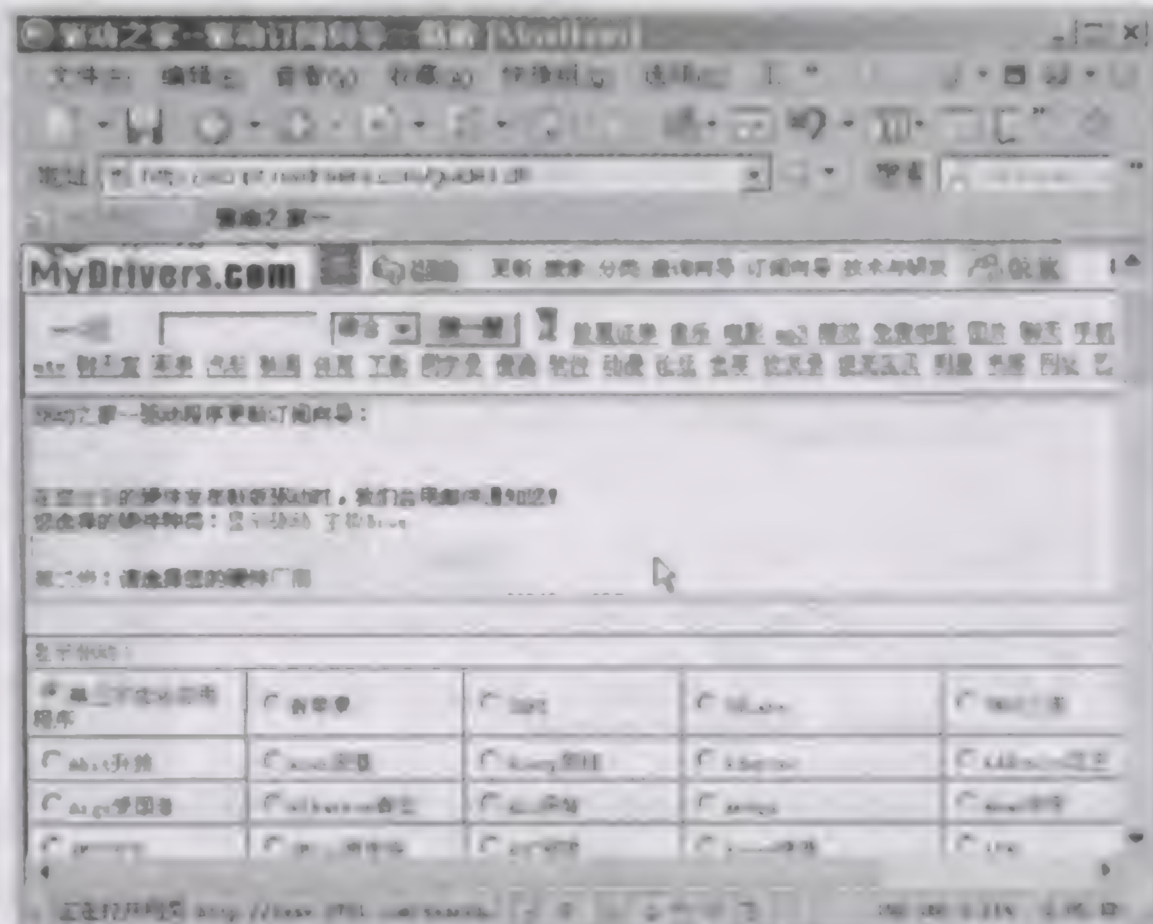


图3

2.利用Windows自动更新

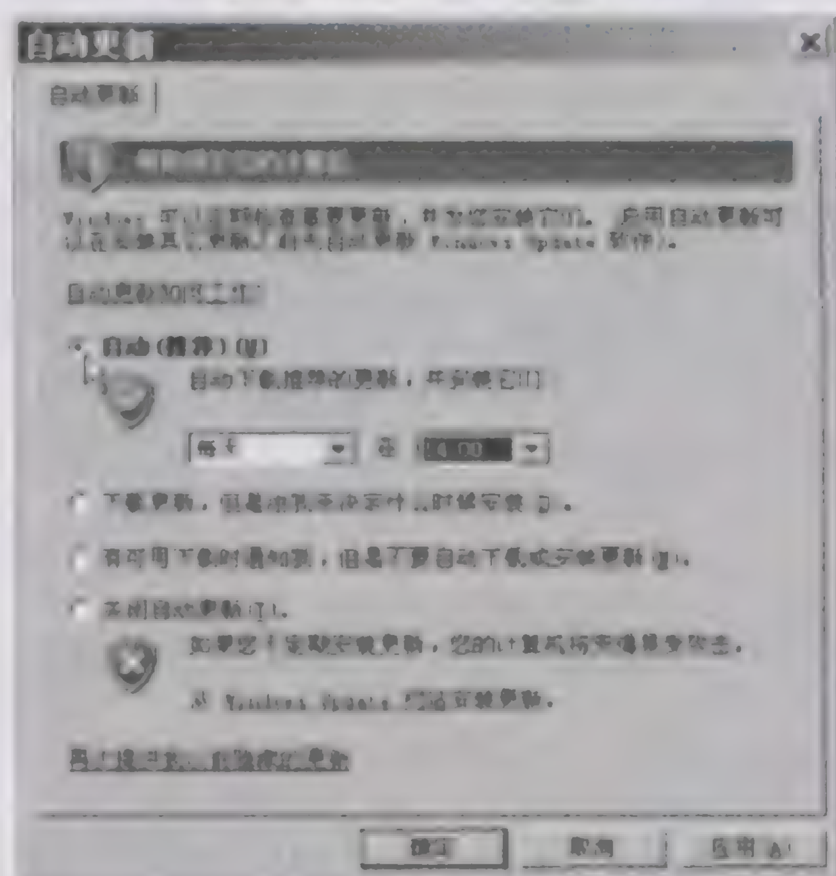


图4

这是Windows自身的一个自动更新功能，它也可自动更新你机器上的硬件驱动：双击"控制面板"中的"自动更新"图标，弹出"自动更新"窗口，在"设置"项下有3种方式供我们选择（第4项是关闭自动更新，自然不能选择），一般选择第3项（**如图4**）。

这样，只要电脑连接到因特网就会自动与微软的网站进行联系，并在有驱动更新时，自动下载并提醒你安装。

如果你是Windows 98/Me的用户，单击"开始"→"Windows Update"进入Windows Update的"驱动程序更新"页面来得到可用的驱动更新。

三、简单方法备份驱动程序

如果你的电脑水平并不是太好，查找/安装驱动一定是件麻烦的事情。尽管很多报刊上介绍过"提取法"来备份Windows中的驱动程序，但这样做对新手显得比较难。其实，有了"驱动精灵"，备份和还原驱动程序将会变得易如反掌！

1.备份驱动

先从http://www.onlinedown.net/soft/3450.htm处下载并安装"驱动精灵"，然后执行之。双击"快速收集"按钮，再用鼠标选中欲备份的驱动程序，单击"备份驱动"按钮，"驱动精灵"会搜集这些驱动，然后弹出窗口，问你备份到哪里。设置好，单击"开始"按钮即可备份成功（**如图5**）。大家切换到相应的文件夹下就可看到备份后的驱动程序（**如图6**）。



图5

2.还原驱动

重新安装系统后，重新安装并启动"驱动精灵"，选择"安装驱动"→"恢复所有驱动"（**如下页图7**），然后选择备份文件夹，如C:\MyDrivers，"驱动精灵"会把当前驱动程序恢复到系统中，完成后会自动启动系统，以使相应硬件能正常工作。

四、在线更新驱动程序

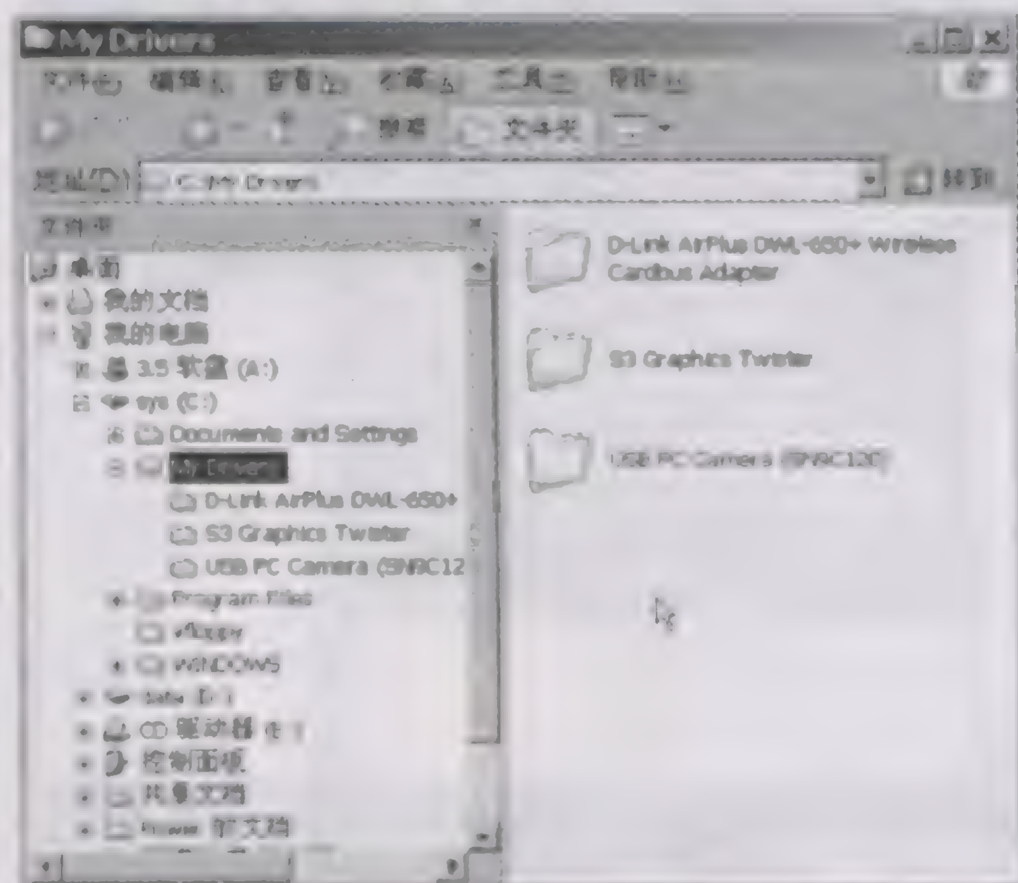


图6

驱动精灵还可帮助我们查找和更新驱动程序，选择"更新驱动"→"在线搜索并更新驱动"命令，在打开**如下页图8**所示的窗口中顺着向导操作即可。下载完后，选中相应驱动，再单击"开始下载"即可下载下来（**如下页图9**），并可更新到系统中。具体的使用方法可选择"帮助"→"帮助主题"，打开帮助文件查看。

五、如何对付驱动丢失的情况

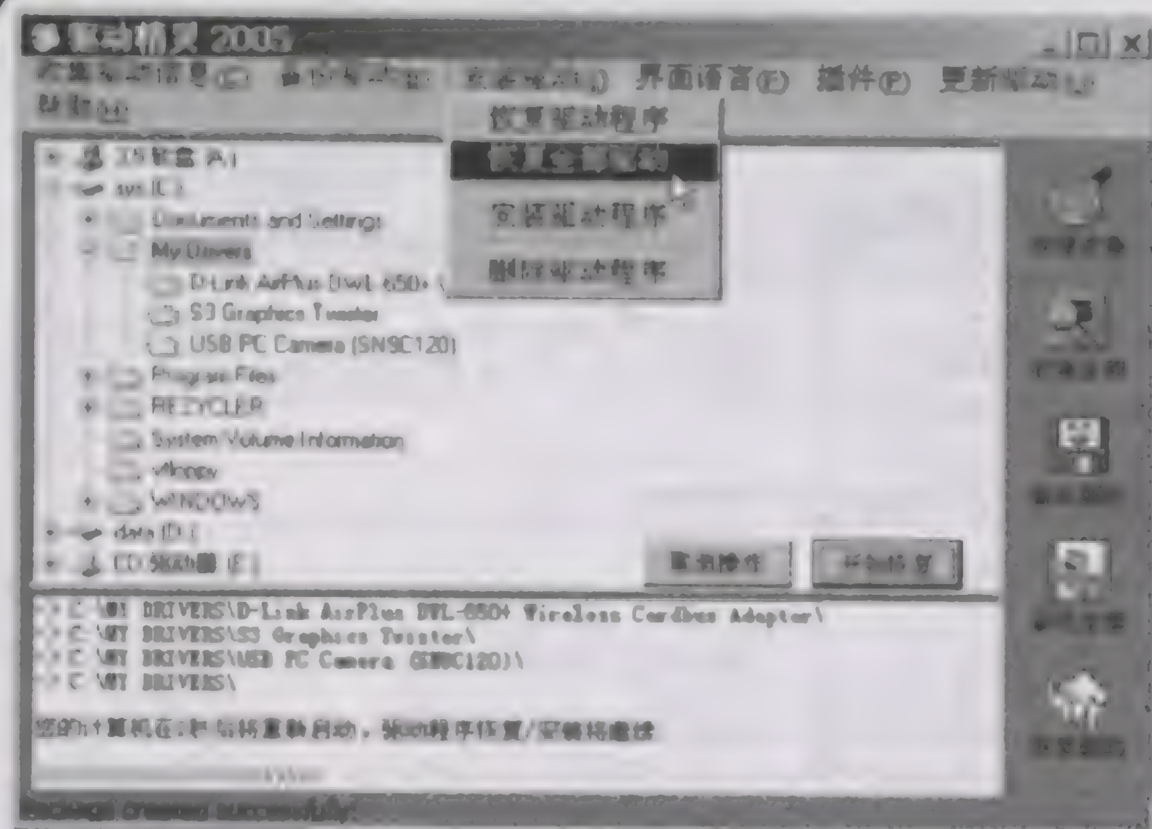
有时找不到驱动程序是一件很头疼的事情，怎样解决这个问题呢？

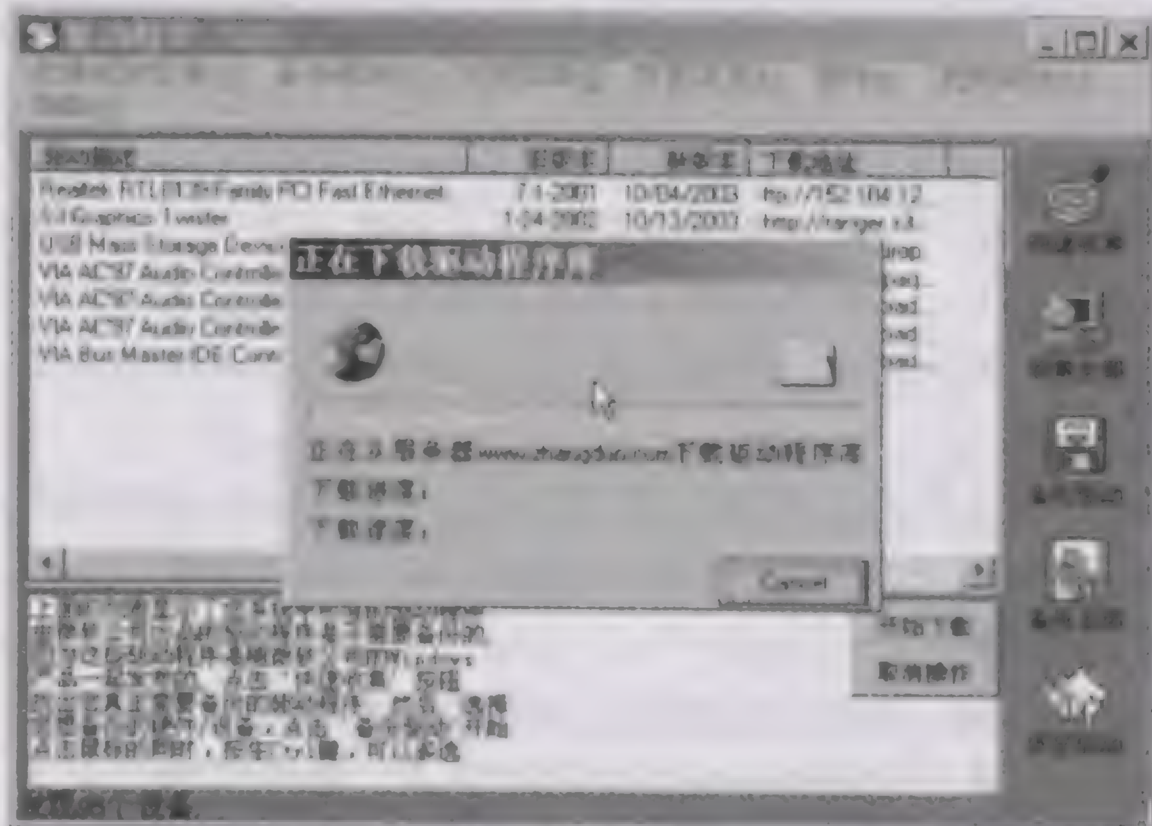
1.让低版本的Windows帮帮你

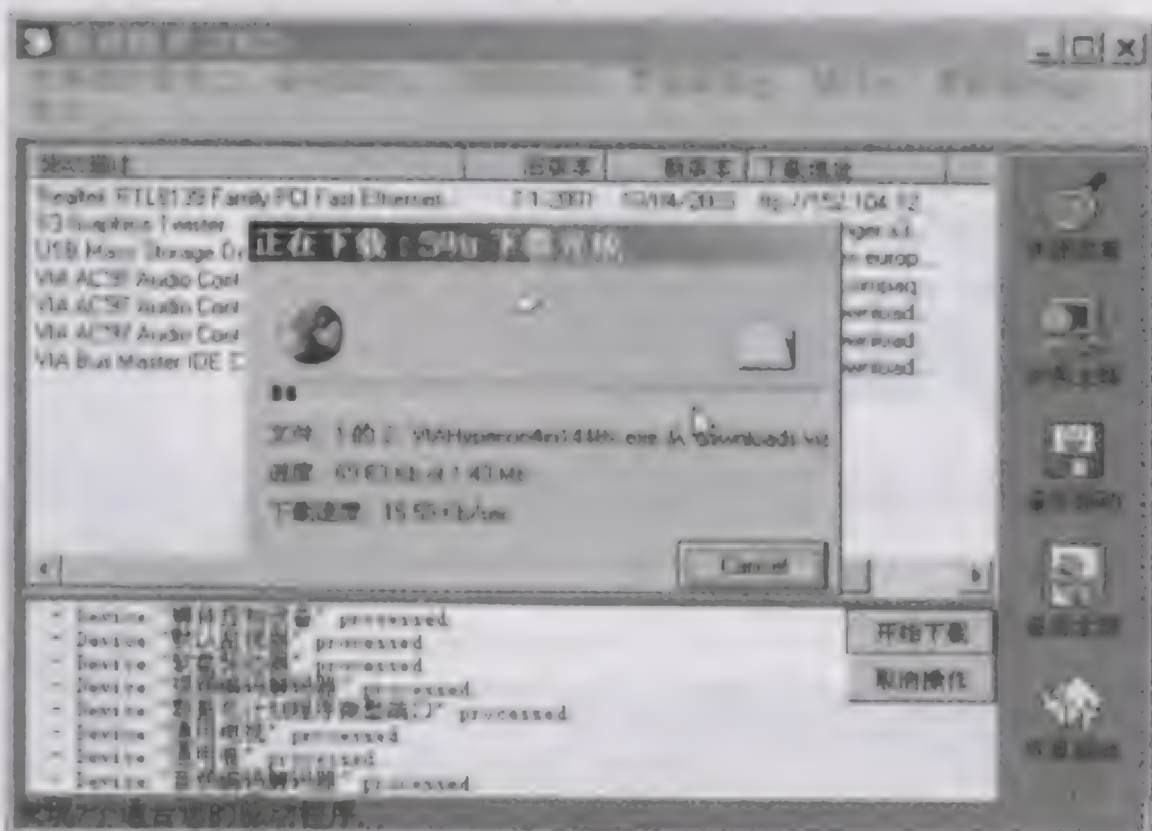
有时，自己的某个硬件已停止驱动程序的更新，这样，当你安装较新版本的Windows时，就会遇到没有相应驱动程序，而无法使用硬件的问题。其实你可先安装低版本的Windows，并完成硬件驱动程序的安装，然后再升级操作系统，一般可解决问题。

2.试试低版本的驱动程序

另外，你也可试试用低版本的驱动程序，比如Windows XP，可试


图7


图8


图9

试用 For Windows 2000 的驱动程序，如果不行，再试试 For Windows 9X 的，有时也会奏效。

3.复制硬件相关的应用程序

一些硬件，如扫描仪等，即使驱动程序丢失了也没有关系，因为只要把原来系统中的应用程序拷贝过来即可。如笔者的 VAST 36 Bit 扫描仪，由于驱动程序丢失，只是将 C:\Windows\TWAIN_32 文件夹拷贝到新系统的相应文件夹下，连上扫描仪，执行其中的 TBridge.exe 文件，就一切正常了！

六、如何对付驱动装不上的情况

有时明明有驱动程序，但却怎样都安装不上，很烦人。下面的招数也许可帮你！

1.重新识别法

先将 Windows XP 光盘插入到光驱中，并定位到\SUPPORT\TOOLS 文件夹下，双击 DEPLOY.CAB 文件，把其中的 Sysprep.exe 和 Setuppcl.exe 两个文件解压到同一文件夹下，然后双击其中的Sysprep.exe文件，并在打开的窗口按下"确定"按钮，接受警告信息后，选中其中的"PNP"和"MiniSetup"复选框，按下"重新封闭"按钮。机器重新启动后，Windows XP 将让我们接受协议，输入序列号，并可指定系统管理员和密码，同时会重新检测并安装硬件，由于是完全重新初始化，所以有可能将驱动装上。

2.修复系统方法

试着用 Windows 2000/XP 光盘启动电脑并修复系统，然后再安装，往往可解决问题。

3.换个槽也能装

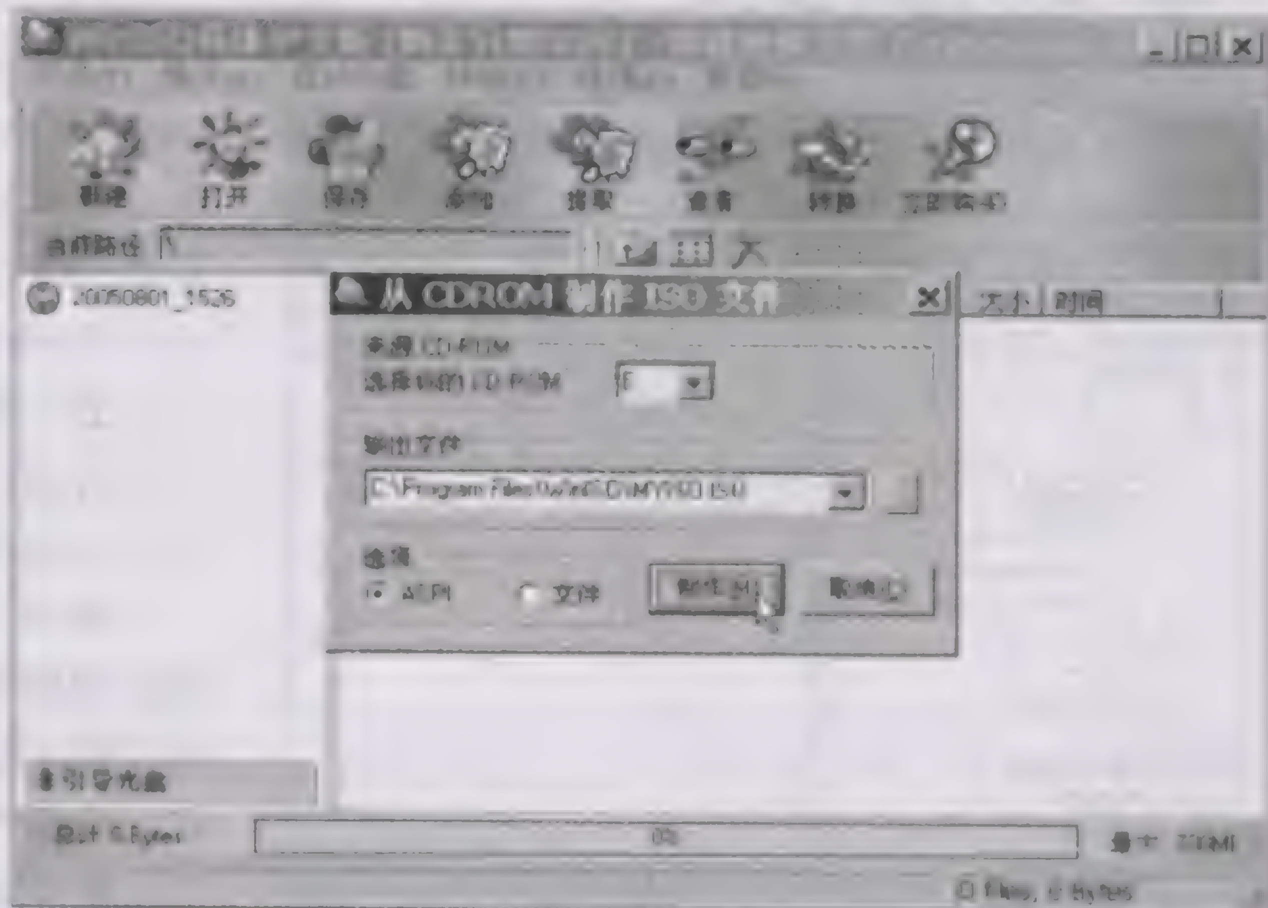
有时某一块硬件插在机器的某一插槽上无法识别，这时不妨挪挪位置，把它从一块插槽换到另一块插槽上，说不定Windows 就能识别它。

七、将驱动程序集成到Windows 2000/XP光盘上

驱动程序一般都在安装 Windows 时才会用到，所以完全可把它们加进 Windows 安装光盘。这样安装完系统后，不必取出光盘就能直接为硬件安装驱动程序，可大大方便我们。

先把Windows XP原版光盘插入光驱，执行WinISO文件，选择"操作"→"从 CD-ROM 制作 ISO 文件"命令，在打开的"从 CD-ROM 制作 ISO 文件"对话框中选中 ASPI 单选按钮，按下"制作"按钮将 Windows XP 光盘制作成 ISO 文件（如图10），并把它保存为 C:\Winxp.iso 文件。再在 C 盘上新建一个 Drivers 文件夹，把机器上所有硬件设备的驱动程序拷贝到该文件夹下。接着启动 WinISO，再打开 C:\Winxp.iso 文件，并启动"资源管理器"，把 C 盘上 Drivers 文件夹拖放到 WinISO 右边窗口中，以便把它加入到 C:\Winxp.iso文件。最后按下工具栏上的"保存"图标，更新 Winxp.iso 文件。再启动 Nero，选择"文件"菜单下"刻录映像"命令，然后打开 C:\Winxp.iso 文件，并把它刻录到CD盘上即可。用这张光盘可用来引导系统，即可安装 Windows XP。当 Windows XP 安装硬件向我们索要驱动程序，则可在Windows XP安装光盘的Drivers文件夹下找到，非常方便。

小提示：根据相同的原理，当然也可把一些使用较多的软件一并刻录到Windows 2000 或 Windows 98 安装光盘上。


图10

清除“流氓软件”又一招

■四川 孟然

奇门遁甲

现在的“流氓软件”数不胜数，利用的传播技术也越发高明，从当年的3721的插件式安装发展到后来的镶嵌于共享软件中进行安装，到现在的只要上网就直接在后台安装，动作越来越隐蔽，但占用的资源却越来越多，这对于老机器的用户来说就像一场噩梦。

为了解决这个问题，用户们可谓绞尽脑汁，但很多插件并不提供卸载程序，这该这么办呢？下文就以清除“U88财富快车”的插件为例介绍清除方法。

“U88财富快车”与普通插件不同，它没有设置菜单，没有提供自动卸载功能，用户只能手动卸载，同时该插件具有极其完善的反删除功能，即使你在一个IE窗口将其隐藏，但下一个窗口打开时，它又出现在你眼前，是“流氓软件”中的“杰出代表”（**如图1**）。



图1

准备工具：Windows优化大师，雅虎助手（就是原来的3721上网助手啦），Regedit（这个不用说了吧，只要是Windows操作系统的话都会有的）

首先安装雅虎助手。这里说明一点，现在的雅虎助手已不再像过去的3721那样霸道了。用户在不使用时只需将它设置为不随开机自启动即可，不需要将其删除。至于雅虎助手的工具条，只需将它在IE工具栏中隐藏即可，不影响用户的正常网页浏览。

启动雅虎助手的IE修复专家，点击高级修复，扫描完成后得到如下列表（**如图2**）。

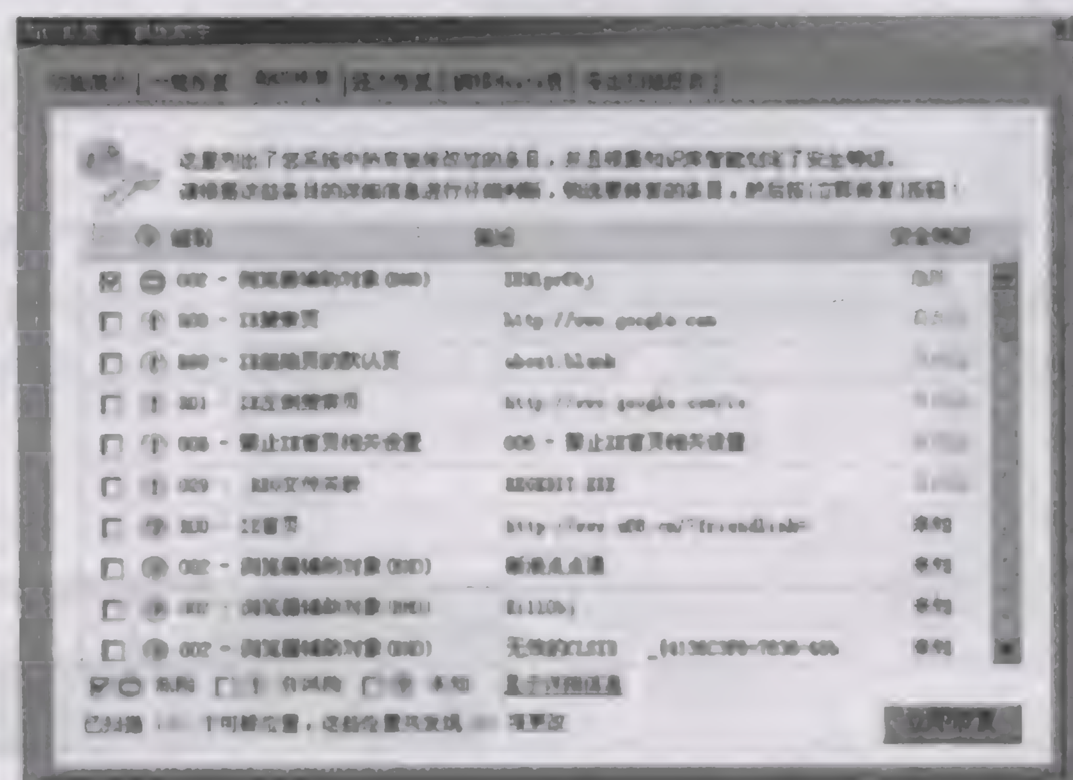


图2

对于“U88财富快车”来说，只需找到下列项目，并将其勾选即可：

1.R00 - IE首页　http://www.u88.cn/?friendlink=u88shortcut

2.003 - IE第三方工具条　&u88连锁加盟网

3.008 - IE右键菜单　U88连锁加盟网

勾选以后点击“立即修复按钮”，完成后关闭IE浏览器的所有窗口。重启计算机。

其实事情还没完，但你用右键点击任意一个文件或文件夹时，你会发现“U88连锁加盟网”仍存在于菜单项，这时就轮到Windows优化大师出场了。

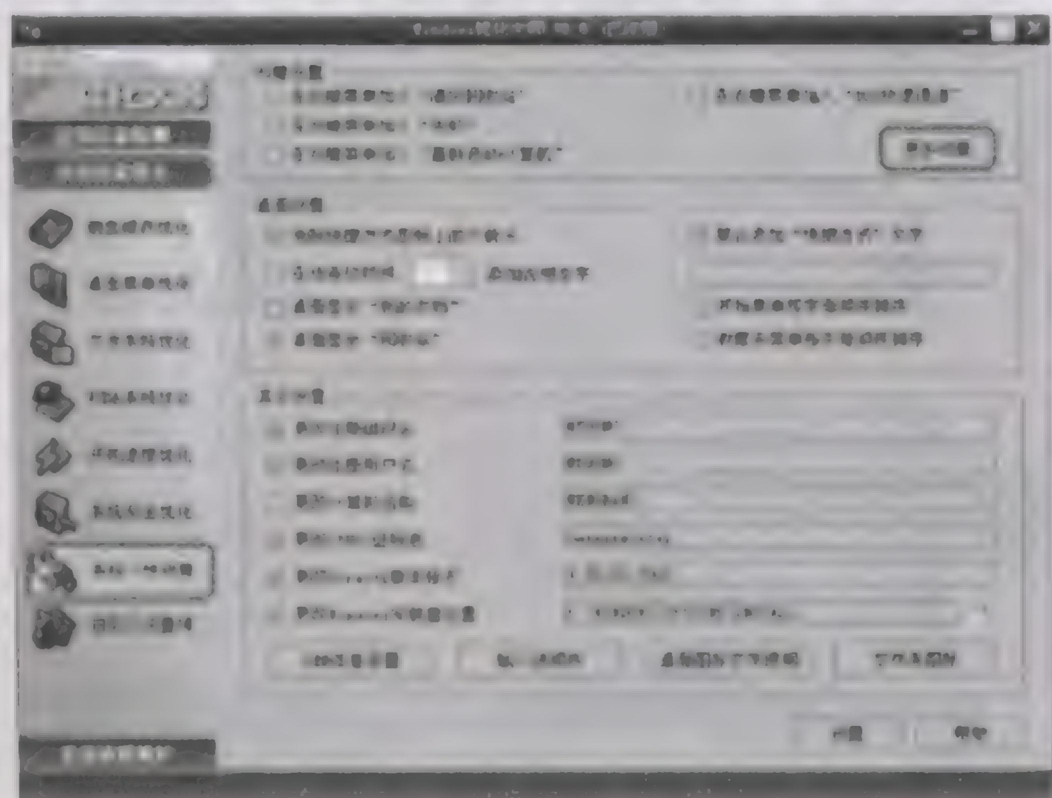


图3

启动Windows优化大师出场，点击系统性能优化，进入系统个性设置的子菜单。点击“右键设置”分组框内的“更多设置”（**如图3**）。在弹出的窗口中点击“文件与文件夹”子菜单，勾选“U88连锁加盟网”后，点击删除即可（**如图4**）。

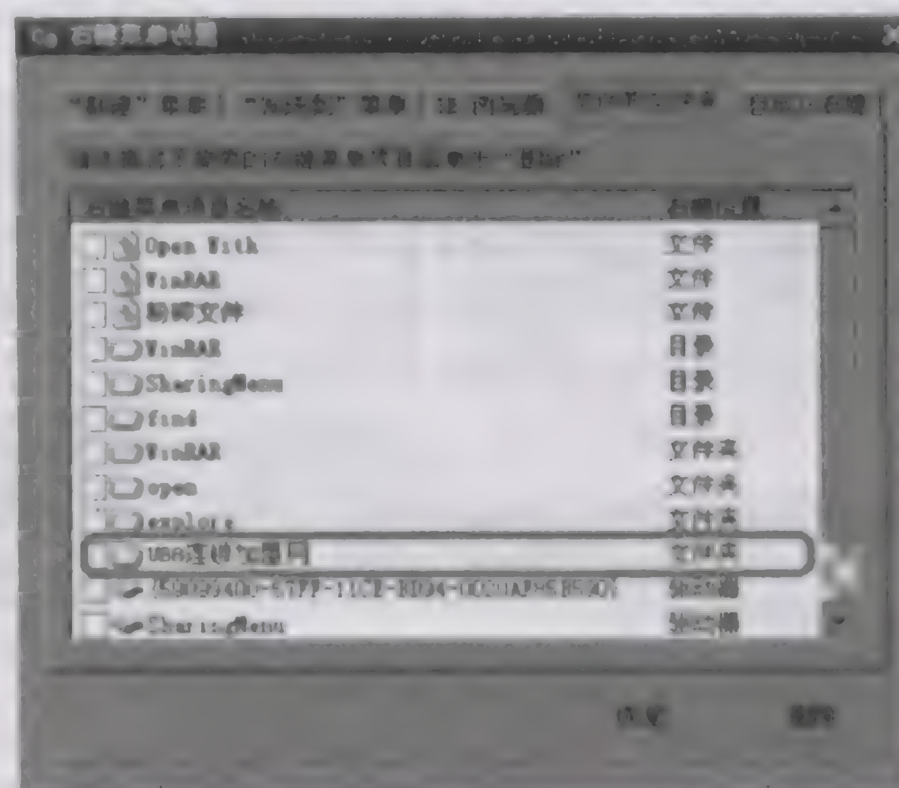


图4

但这只是清除了文件夹上的右键菜单，一般文件上的菜单还没有被清除，这时只好用最强大的工具了——Regedit（注册表编辑器）。

点击开始菜单中的“运行”，键入“regedit”，打开注册表编辑器。展开HKEY_CLASSES_ROOT下的目录，再将“*”子目录下的“Shell”子目录展开，找到“U88连锁加盟网”主键。虽然打开后才发现，它不过是一个没有可执行文件的空键名，将这个主键删除即可（**如图5**）。

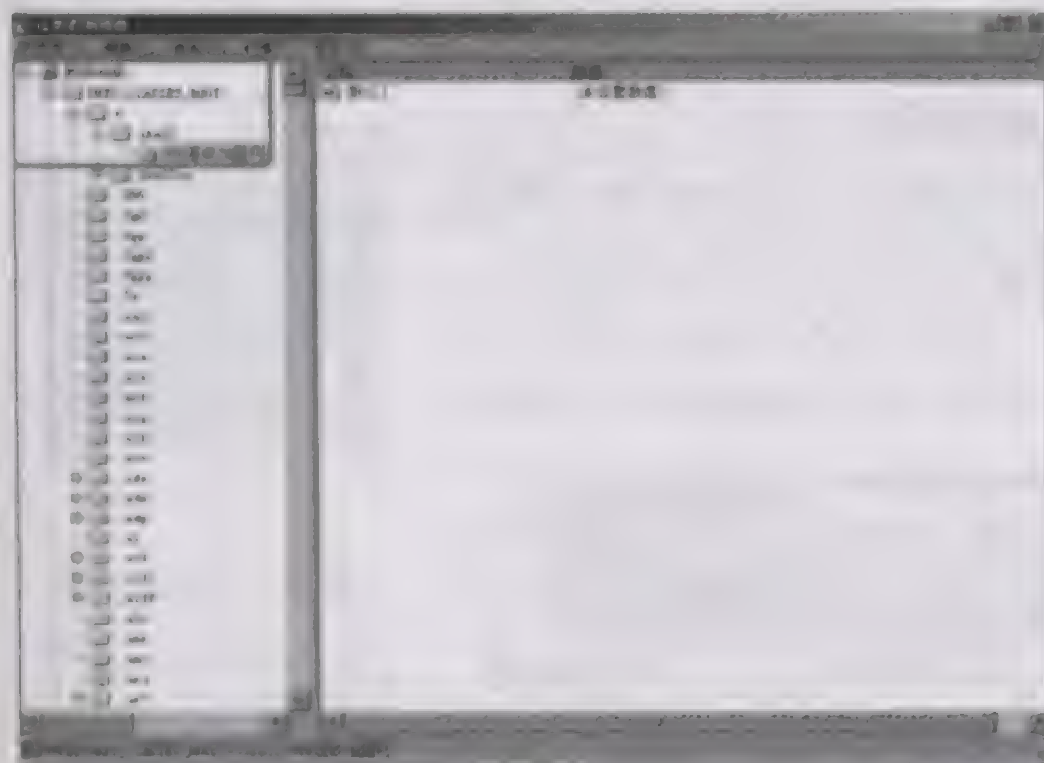


图5

当然这只是举例说明，但我们能从中总结出对付“流氓软件”的一些小技巧，帮助我们更好地使用电脑让我们的生活变得更快乐，同时少受骚扰。

试亦公备

Google送你免费的"词霸"

■山东 ZT

笔者的英文没过四级，所以平时在上网或试用一些英文版软件时经常被难住。有朋友说了，你装个金山词霸之类的翻译软件不就行了吗？说得不错，但俺的电脑已服役多年，配置较低而且硬盘空间颇为吃紧，这些翻译软件又偏偏都是"吃盘能手"。唉！如果你也有笔者这样的烦恼，就来试试这款"Google网页翻译工具"吧！不但免费，而且体积只有19kB。

我们可到http://www.skycn.com/soft/24104.html页面去下载它，解压可得到一个名为Translator.exe的可执行文件，直接双击即可运行，其主界面如图1所示。使用之前，笔者得先说一句，此工具其实是Google正在测试的在线网页翻译服务的程序版本，所以必须在线使用。

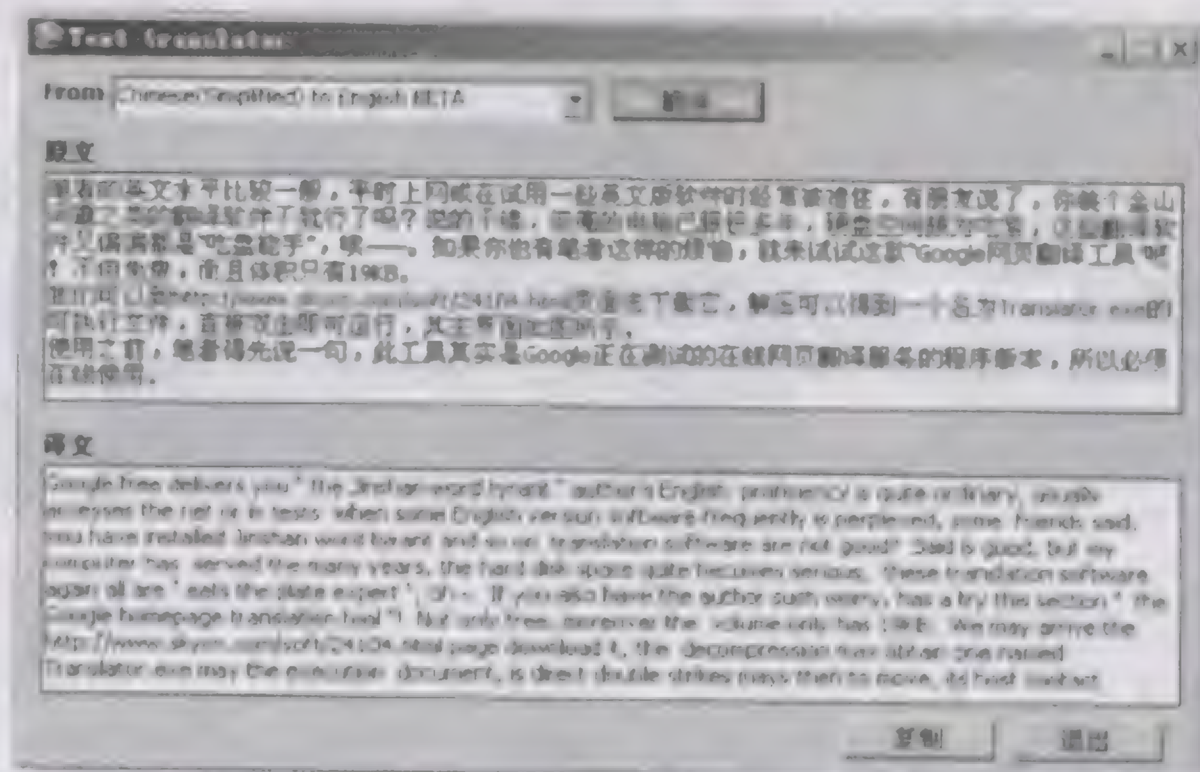


图1

OK，现在请先在"from"下拉列表中选择翻译方向，Google支持的语种很多，但我们最常用的应该还是"English到简体中文Beta"和"Chinese (Simplified) to English Beta"了，然后输入"原文"，单击"翻译"按钮，片刻即可看到"译文"(**如图1**)。

笔者测试了一下，发现它的单词翻译结果并没有什么特殊之处，例如输入"china"，它只会给出一个结果"瓷"(后来发现输入"China"才是中国，犯了个低级错误)。但它的整句翻译令人惊叹，不但速度超快，而且精确度很高，可以说水平远在本人之上！

网络相册，Flash制作

■福建 王新桥

如今越来越多的网友将照片上传到网络相册里，与大家分享精彩瞬间。但绝大多数的网络相册和软件都有一个共同缺点：所展示的照片不能脱离源图片文件，而且只能一幅幅地欣赏，单调乏味。在这个多媒体时代，这可是很"逊"的哦！有没有想过让自己的照片动起来，变得有声有色呢？

到http://www.fotoflix.com/来吧！这是一个能将上传照片制作成Flash相册的网站，专业、简洁、功能完善，最重要的是操作简单，无需掌握Flash技术也可制作出绚丽多彩的Flash相册，为我们的生活锦上添花。

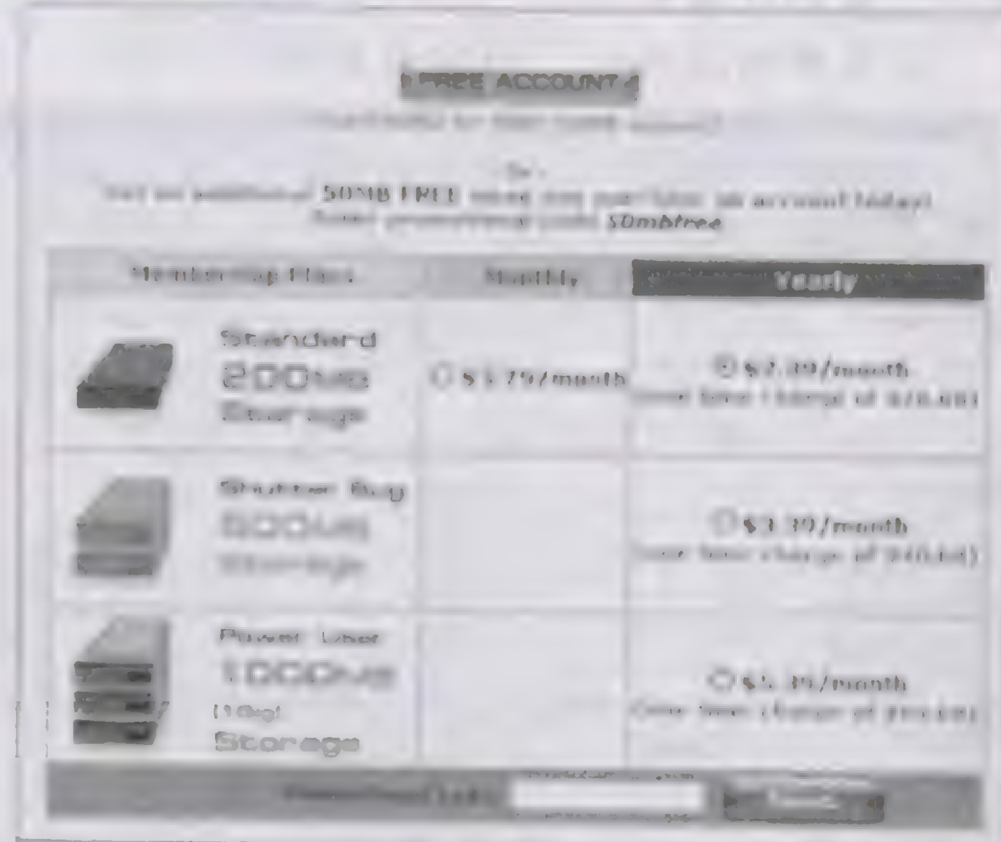


图1

一、注册申请免费空间

首先，我们要在该站点申请一个空间用于上传和安置照片。当然，白吃的午餐就不那么丰盛了，免费空间只有10MB，如果你嫌少，该站点还有200MB到1GB的收费空间提供。

点击页面上方的"Free Account"按钮(**如图1**)进入资料填写界面，按部就班填好必要信息，网站就会将验证链接发到你的电子邮箱，通过验证后，你就拥有了自己的Flash相册空间(**如图2**)。

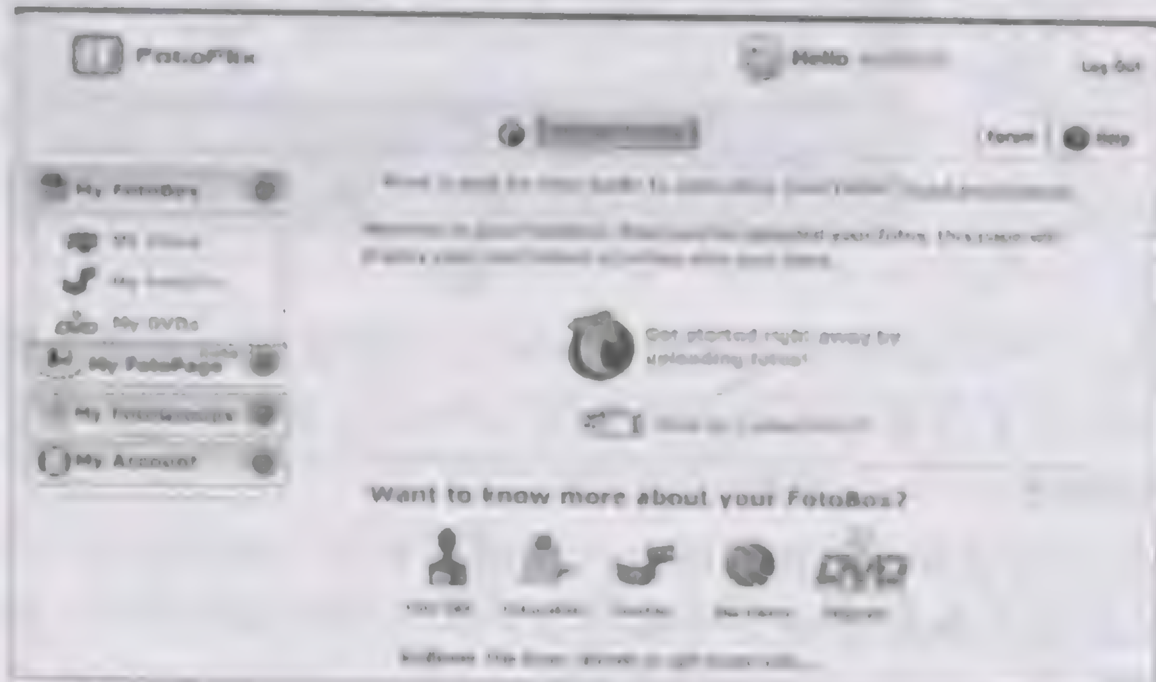


图2

二、建立新相册

在空间主页的左方，是命令操作界面(**如图3**)，由上至下分别是My FotoBox、My FotoPage、My FotoGroups、My Account这4个功能区。我们就在此一步步来操作。



图3

先点击"My FotoBox"下的"My Fotos"，可看到有4个小图标(**如图4**)，它们分别代表着"添加新标签""管理标签""浏览上传历史""搜索"这4种命

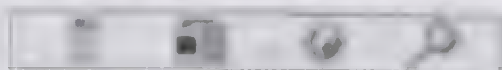


图4

令。点选代表“添加新标签”的小图标，在右方的界面中选择好照片类型、相册标签（**如图5**），然后“Add”！OK，一个空白的新相册已建立了。



图5

接着，根据你适才所选择的照片类型，比如笔者选择的照片类型是“Friends”，那么在“Friends”类别就会出现一个下拉菜单，展开，可看到你的新相册在此。

三、上传照片

勾选新相册，现在开始上传照片。点击“Upload Fotos”标志，有两种上传模式可供选择：FireFox AND Safari 的专用浏览器，或者IE本身的“浏览—上传”。建议使用IE本身进行上传，系统会自动安装一个Java小插件，之后界面变得与资源管理器类似（**如图6**）。

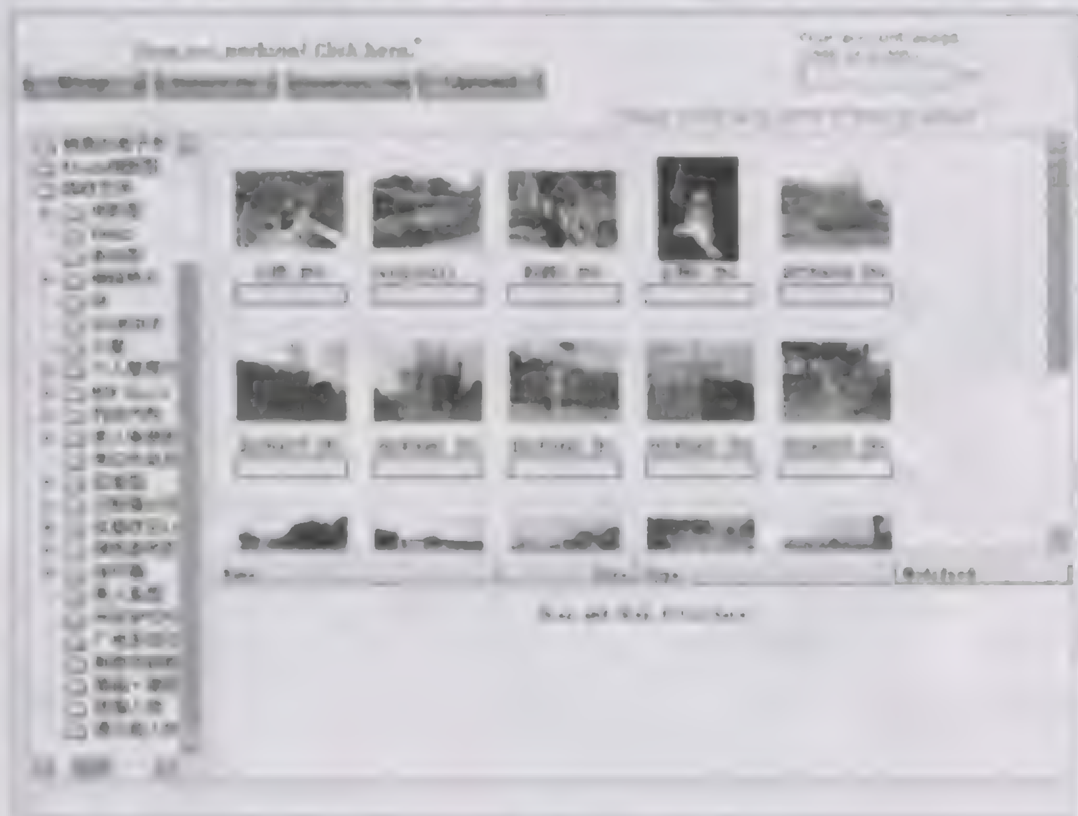


图6

将图片直接从浏览窗口拖拽到窗体下方的列表框中，点击“Upload”按钮，即开始上传照片。

四、编辑照片

任意选取一张照片，弹出放大的预览窗口，首先点选“Edit Name & Description”，输入该照片的名称及文字描述（不支持中文）（**如图7**），保存返回。接着点选预览窗口上的“Edit Foto”按钮，进行照片角度、色彩等要素的设置。其他每幅照片都按以上步骤处理即可。



图7

五、合成Flash

Flash相册的原理就是将每幅照片当成一帧画面，然后加以合成。请在照片预览窗口点选“Select All”，选中所有已上传并编辑完毕的照片，接着点击“Send to Flix”按钮（**如图8**），进入Flash参数设定界面。具体合成分为以下3个步骤。

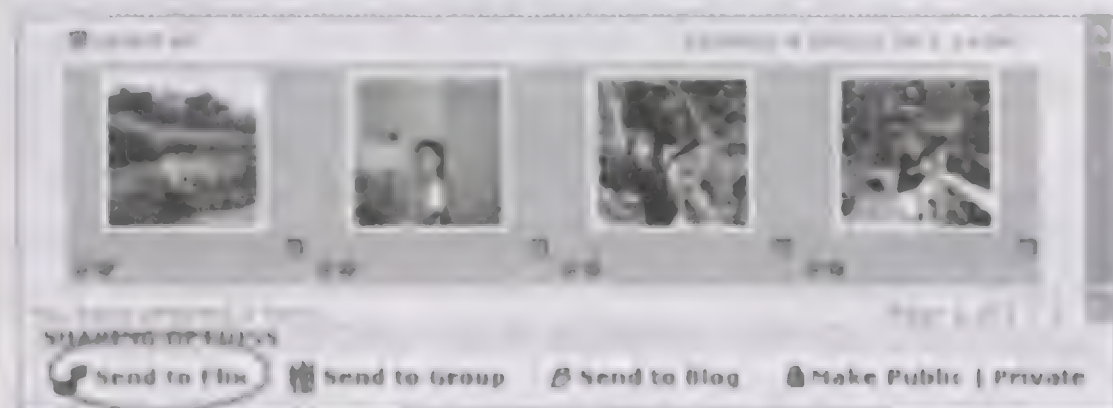


图8

1.填写Flash名称、制作者名称。

2.选择模板、上传背景音乐（**如图9**）。其中Theme Library是选择Flash的界面样式模板，有数十种华丽的样式任你挑选，Music Library则是上传音乐文件。

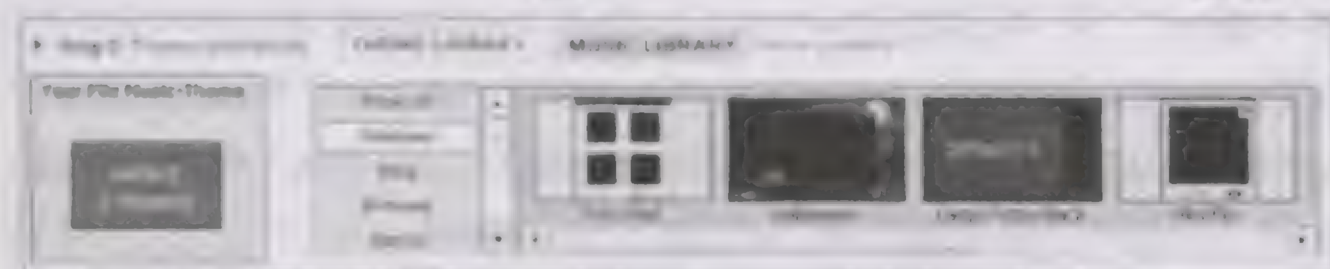


图9

3.选择照片播放的次序，最后再设定每帧的间隔时间，从2秒到5秒不等。通过“Preview”可进行预览，满意后，点击“Save FotoFlix”保存（**如图10**）。至此，新鲜热辣的私家Flash相册就出炉了。



图10

每个制作好的Flash相册都可选择公开（Public）或不公开（Private）。直接发布到FotoFlix支持的Blog上，或将FotoFlix提供的JavaScript代码粘贴到自己的网页上。

一键钟情，轻松打造多媒体键盘

■山东 眉飞色舞的鱼

多媒体键盘那强大的功能是不是很让人羡慕啊？其实你完全不必花钱换掉手上的普通键盘，只要装上“一键钟情”（下载地址是http://www.crsoft.com.cn/down/key111.exe），眨眼间，你的普通键盘就会“鸟枪换炮”，变成功能强大的多媒体键盘。

一、"一键钟情"初体验

安装完成后，软件会自动执行于后台，什么？没感觉出不同？好吧，现在随便放首MP3，然后按F11试试，音量是不是增加了？再按F10，音量是不是又减小了呢？这就是"一键钟情"在起作用。

当然，它的功能远远不止这些，双击其系统托盘图标，打开**如图1**所示的窗口，在"基本功能设置""高级功能设置"和"截取屏幕设置"3个标签中可看到软件默认提供的键位设置方案，从音量控制、关机、重启到清理隐私信息、修改注册表、截取屏幕等，无所不包。

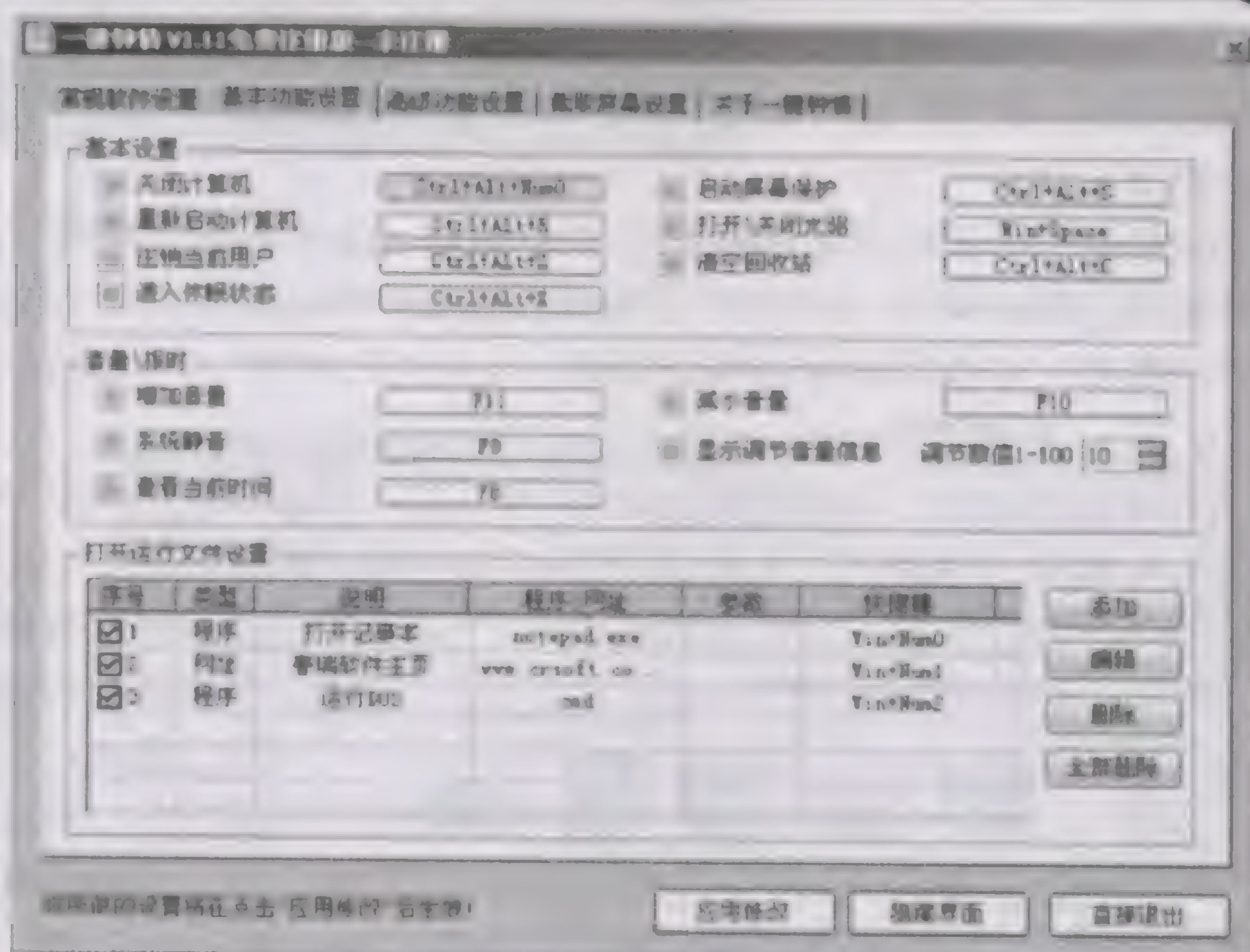


图1

如果有的键位设置不合你的个人习惯，也可更改一下。例如你想把提高音量的键位改为按向上的方向键，就单击"增加音量"右边的"F11"，打开"设置快捷键"对话框，**如图2**，在"输入键"下拉列表中选择"↑"，再依次单击"确定"→"应用修改"即可。

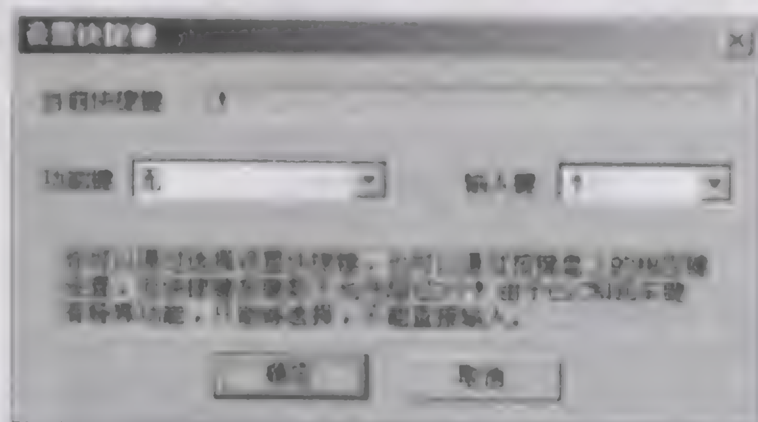


图2

二、特色功能

另外，软件还有两个非常有特色的功能，一是按快捷键打开文件或网址，二是利用快捷键修改注册表。

1.打开文件或网址

单击"基本功能设置"标签中的"添加"按钮，打开**如图3**所示的对话框，这里笔者要实现的操作是快捷打开BitComet。首先选择"运行程序"，再单击"程序/网址"中的"文件"按钮选择BitComet的主程序（如果要快捷打开文件夹，就单击"文件夹"按钮选择）。如果程序有运行参数，就在"参数"中输入，否则留空。然后在"说明"中输入快捷键说明，最后在"功能键"和"输入键"下拉列表中选择好快捷键，再依次单击"确定"→"应用修改"即可生效。

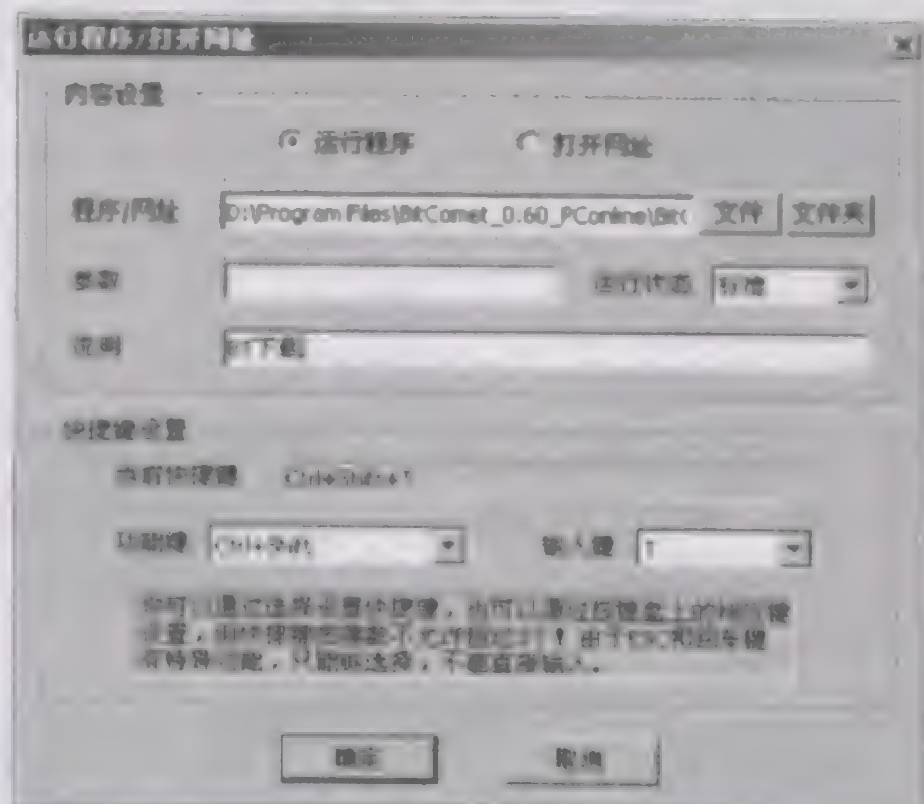


图3

2.用快捷键修改注册表

这个功能只适合对注册表有一定了解的朋友使用。单击"高级功能设置"标签中的"添加"，打开**如图4**所示的对话框，假设我们要通过修改注册表禁止光盘自动运行，就必须把[HKEY_USERS\.DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]下的DWORD值"NoDriveTypeAutoRun"修改为181，可进行如下操作。

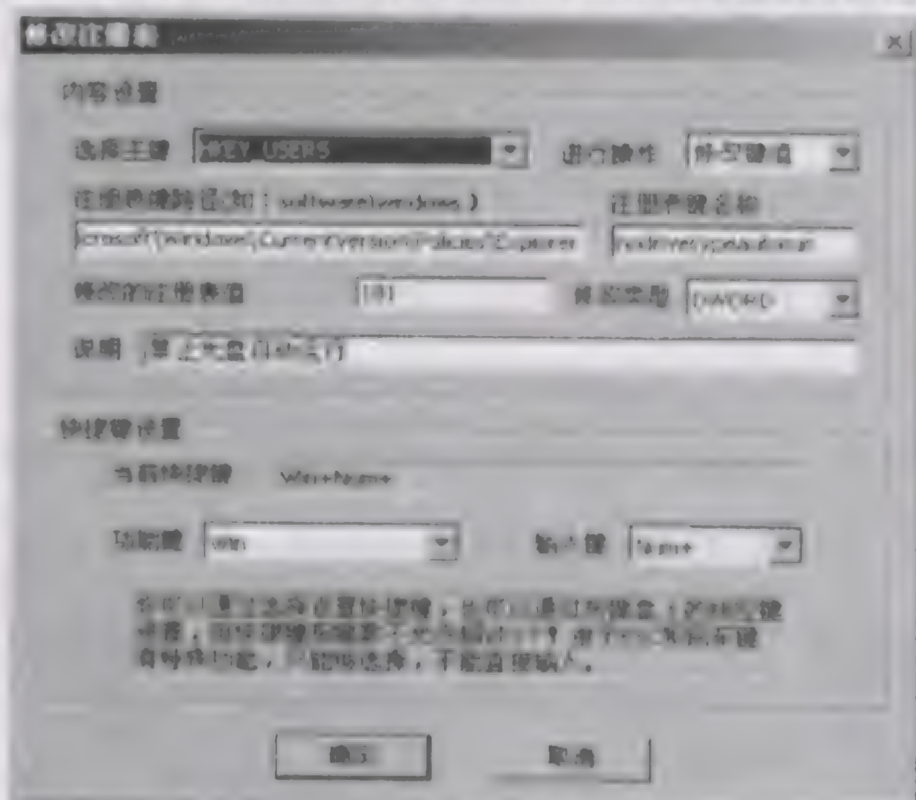


图4

首先在"选择主键"下拉列表中选择"HKEY_USERS"，并把"注册表键路径"设置为".DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer"，把"注册表键名称"设置为"NoDriveTypeAutoRun"，再在"进行操作"下拉列表中选择"修改键值"，在"修改类型"下拉列表中选择"DWORD"，在"修改的注册表值"中输入"181"。最后输入快捷键"说明"，并选择好键位，再依次单击"确定"→"应用修改"即可生效。

以后只要按快捷键即可禁止光盘自动运行，那么如果想恢复该怎么办呢？麻烦大家自己上网查资料，看看如何通过修改注册表执行光盘自动运行，然后按照笔者刚才的介绍增加一个"执行光盘自动运行"的快捷键设置不就行了！

怎么样？你是不是对"一键钟情"一见钟情了呢？如果是，就到"常规软件设置"标签中复选"启动系统时自动执行本软件"吧，这样就可在每次开机与"她"亲密接触了！

一句话技巧

很多软件的"收藏夹"功能大家使用的都比较多（比如IE等），WinRAR是大家的常备软件，但其"收藏夹"功能大家使用的一定不多，其实这个功能也很好用。在WinRAR中选中一个文件或文件夹，选择"收藏夹"→"添加到收藏夹"命令，然后在打开的窗口中输入一个收藏夹中显示的名称，以后要访问这些文件夹，只要选择WinRAR中"收藏夹"菜单，即可快捷访问相应的文件夹。而WinRAR将收藏夹位置保存在HKEY_CURRENT_USER\Software\WinRAR\Favorites下，只要将此键用"注册表编辑器"导出，对应双击Reg文件即可导入。

江苏 江北书生

片客
一片一片拼地球

■贵州 冰河洗剑

编者语：《圣经》记载，上帝用7天创造了世界；“片客”宣言，我们都是网络创世纪的造物主。在这个由所有人类集体演绎的缤纷世界里，你、我、他都是这个世界的创造者。Google的Gmap，微软的MSN数字地图，使得数字地球的理想终将实现。然而此类数字地球，多以地理位置信息为主，普通用户难以参与。你是否想过，在我们普通用户手中，也可以共同拼出一个新的数字地球，包含有更多丰富的信息？你所处的某条街道、某个餐馆、某种地方特产……以至你的评价，都可添加入这个庞大的数字地球中？

一、博客落伍，片客登场

从黑客、骇客、闪客到博客、播客、维客……每一个名词都代表着一种网络新技术的兴起和一种网络文化的流行。博客应该算是2005年最流行的网络名词之一了，从精英到草根，从名人到普通网民，大多纷纷建起了自己的博客网页。博客的乐趣在于随意书写，每个人都能参与其中。它的种种优势也必然导致了天生的缺陷，内容的随意也造成了信息的零散，大量的资料与图片难以聚合。国内几个大的博客站点，如博客中国（http://www.bokee.com/）、中国博客网（http://www.blogcn.com）等，虽然也提供了博客注册分类，集合了一定数目的博客站点，然而与博客中所蕴藏的巨大信息量相比显然还是不够的。大部分的博客站点之间，都是通过简单的网站友情链接进行联系，这就造成了链接的单向性和封闭性，浏览者很难从中找到自己想要的信息。当然，某些用户也会通过专门的博客搜索引擎，搜索需要的资料，但是搜索到的结果往往也是零散的，浏览起来很困难（如图1所示，在全球最大的中文博客搜索引擎“中客”网站，http://www.oao.cn/，以关键词“WEB 2.0”进行搜索，所得到的信息似是而非，不仅零散而且不够准确）。



图1：全球最大的中文博客搜索引擎“中客”网站



拼地球计划（Go2earth.org）项目团队

而片客（这里的“片”指的是图片，也就是使用图片代替文字进行书写记录的网络方式）更强调的是信息的分类聚合，单个用户的资源将被一个共同的主题集合起来，这个主题可能是按照时间、地理、事件等进行分类，但被共同建立于一个平台之上。片客所采用的技术，正是基于另一种成熟的网络技术“维客”（WIKI）平台之上的（有关“维客”的详细资料请看《大

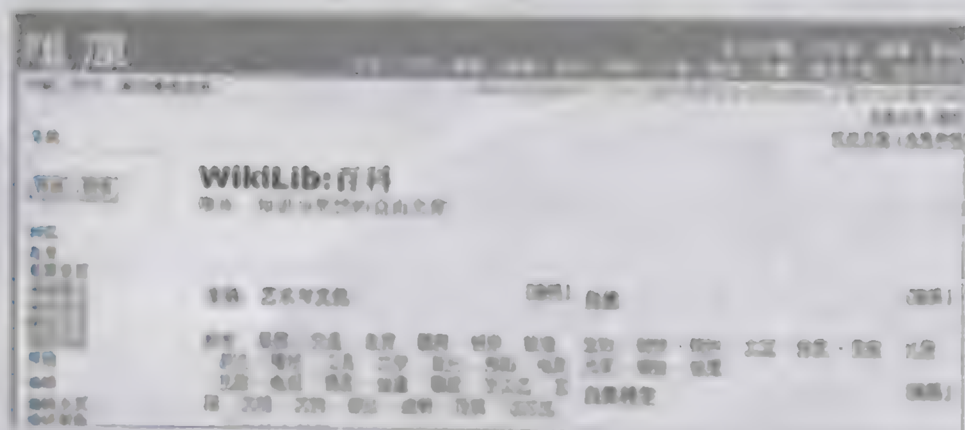


图2：中文WIKI站点“维库”

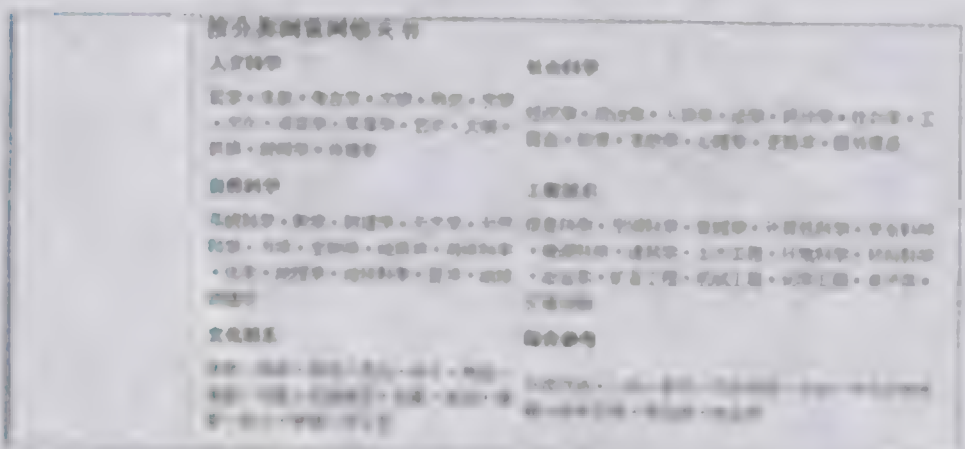


图3：“网络天书”大部分是以文字内容为主

众软件》2005年13期《人人都是维客》），任何人都能以这个协作式平台进行共同的书写。但是与传统WIKI的文字信息相比，片客的图片更符合这个快节奏的时代对于信息形式的要求（如图2、3所示，国内的中文WIKI站点“维库”：http://www.wikilib.com/和“网络天书”：http://www.cnic.org/，大部分是以文字内容为主）。

同时，片客也是基于地理信息系统“GIS”之上的。在片客中，将各种资料与图片连接起来的主题，就是一个虚拟的数字地球。它以地理位置为基础，利用精准的地图索引将内容延伸到自然、社会、人文以及科技等各个方面。信息添加者按照不同的地理位置添加相关的图片和其它信息，而浏览者则可以通过鼠标点击数字地图，获得自己想要的信息。

二、片客与拼地球

2005年11月30日，2005国际计算机创新大会开幕，一家名为Go2earth.org的网站，正式以“拼地球”为主题，提出了替代目前博客、维客与网络相册等服务的“片客”（PXer）。Go2earth.org网站把维客（WIKI）、地理信息系统（GIS）以及博客（Blog）等各种网络应用集合在一起，从而构成了一个新的协作式地图写作平台（图4）。“拼地球”计划的提出，标志着片客正式进入应用阶段。



图4：Go2earth.org的网站

Go2earth.org提供的片客服务，具有明确的主题——“拼地球”。所谓“拼地球”，也就是采用图片的形式，从人类视角的城市地理信息开始，扩展到包括地理、自然、人文等各门类的更大范围，描述并保存我们生活的地球每时每刻的面貌及其变化。它的目标在于记录和保存现代社会方方面面的信息，将其汇总整理排列，从而成为留给后人的宝贵财富。

拼地球同时也是一种可以供用户自由书写和表达的方式。用户在已提供的地图式平台上，采用文本、照片等各种形式，既可以对已有的栏目进行不断完善和补充，又可以随时添加新的栏目和内容，所有用户一起采用交互的方式共同书写。可以说，拼地球也是博客形式的一种延伸。

三、汇集图片，聚焦信息

进入Go2earth.org的首页，可以看到很清晰的图片分类（图5）。从地理、动物、植物到汽车、军事、艺术、物品……分类极为详细，每个栏目之下还有子栏目，非常类似搜索引擎的分类栏目。这里是片客的特色之一，不必搜索，只需要鼠标点击，就可以浏览整个地球，关注用户所感兴趣的资料……

与单纯的网络相册之类的服务不同，片客的图片集合有着一定的主题和内在联系顺序，用户可以遵循着时间、地理、事件等线索，获得有条理的图片信息。以国内知名的网络相册服务站点网易相册（http://photo.163.com/）为例，就可以看出片客与网络相册的不同之处和其实用价值了。

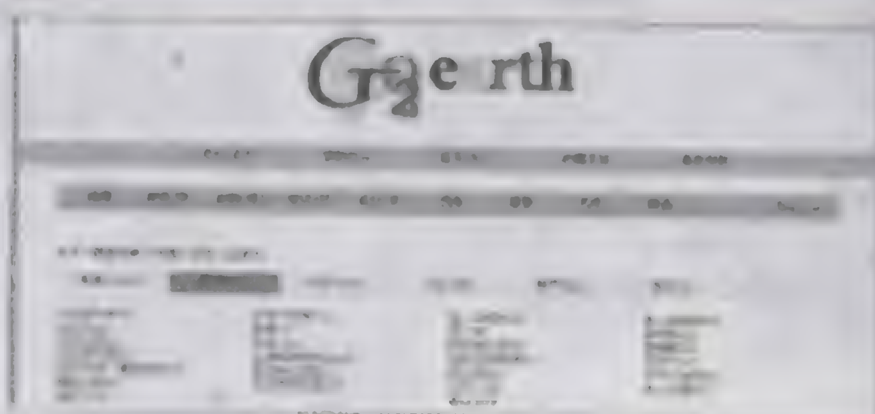


图5：很清晰的图片分类

例如一位电影爱好者很想查询一下影片《哈利·波特》的信息，电影剧照或者海报图片当然是最直观的方式了。在网易相册中也提供了分类检索功能，登录网易相册首页后，点击“分类检索”，在“娱乐”类图片中可以看到“电影海报”栏目（图6）。打开“电影海报”栏目后，用户所看到的只是杂乱排列的图片，无法找到自己需要的信息。当然用户也可以使用网易相册的搜索功能，通过输入影片名称作为关键词，从所有的相册中搜索出想要的图片。但是如果用户还想看看其它影片的海报呢？还需要再次进行搜索，才能把零散的图片集合在一起。

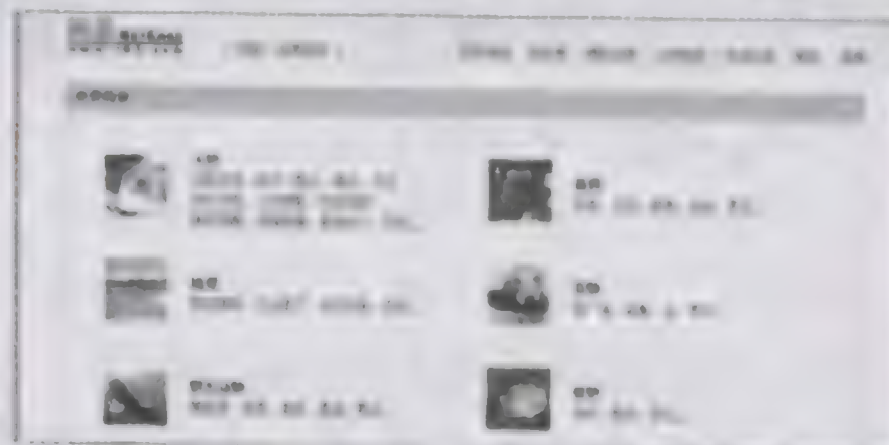


图6：网易相册“娱乐”类的“电影海报”栏目

在Go2earth.org中的话，用户可以点击页面中的“艺术”栏目，在这其中又有电影、摄影、动漫、字画等各种子栏目（图7）。选择电影栏目后，可看到更详细的子栏目，包括各类电影分类、影星和演员等。在其中找到电影所属分类后，可以看到该部电影的各种相关图片分类，包括宣传海报、剧照、主演人物生活照等，甚至于影片中魔法学校的各种徽章都能够找到（图8）！当用户想要查看其它电

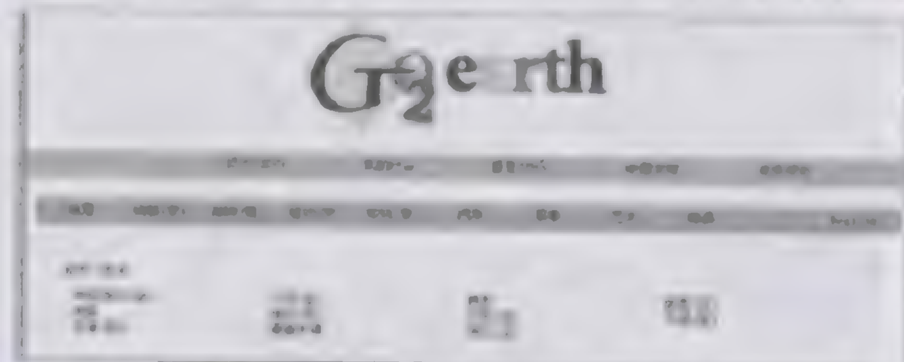


图7：Go2earth.org中的“艺术”栏目


图8：魔法学校各种徽章的图片

影信息时，只需返回上一层栏目中即可。

小提示：如何对于自己片客（PXer）中的照片排序？

片客（PXer）采用的排序方式很有意思，是通过用户对于照片设定关联数字的方式来实现的。比如你可以把一张照片设定为1，另一张设定为200，那么其他标号在1～200之间的照片就会按照数字顺序插在这两张照片当中。如果你想把其中一张移到最后，只要把照片关联的数字改成200以上就可以实现了。这个功能可以使用户在不同的分类下实现照片的自由排序和合理组合。

四、片客，共拼数字地球

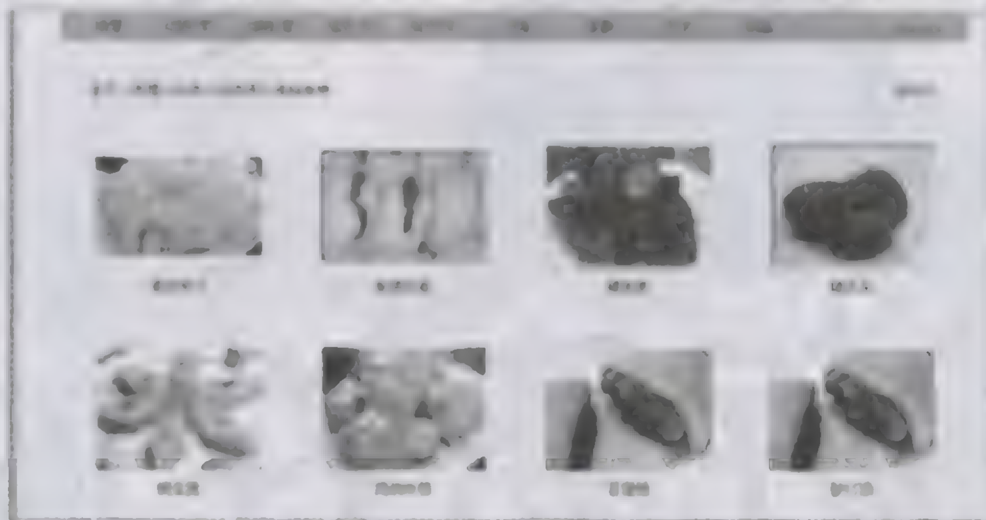
Go2earth.org当然不仅仅是分类了的图片库，它最大的特色在于其建立的数字地球。数字地球的基础是地理信息系统（GIS），数字地图是Go2earth.org集合图片的一个重要线索。与Google的Gmap之类GIS网站不同，在Go2earth.org网站上没有卫星照片之类炫目的照片，但是却更注重人性化，更加关注于日常生活中的应用。

当一名外国游客来到北京，他除了想从地图上知道“从某处怎样到达某处”外，更希望能够通过形象的照片了解自己要到的地方，包括风土人情、民俗小吃等。在Go2earth.org网站上，他可以点击“地理”栏目，此栏目根据地理位置对全世界各国家名进行了分类（图9）。从国家列表



图9：根据地理位置对全世界各国进行了分类

中选择“亚洲”→“中国”，打开省市名列表，选择“北京”。在该栏目下点击“北京地图索引”→“北京市城区地图”，可看到北京各城区的数字地图。当然游客的目的不仅于此，他还可以在“北京市”栏目下看到北京的各街道、景点、小区、学校等。例如点击其中的街道“西长安街”，就能看到西长安街上的所有风景图片，如人民英雄纪念碑、天安门、国家博物馆、新华门、北京首都时代广场……游客要了解北京的小吃，也可以点击其中的“小吃”栏目，看到各种小吃图片（图10）。


图10：各种小吃图片

与Gmap等各种数字地图相比，片客更具主动性，信息来源更为广泛和实用，每一个普通的上网者都可以添加各种信息到数字地球中，这种操作被形象地喻为“拼地球”。目前的Go2earth.org仅仅是初具雏形，内容还很欠缺。与WIKI的“人人贡献，人人编辑”一样，Go2earth.org需要用户共同完善丰富这个数字地球。在网站注册一个用户名登录后，选择到具体的城市所在地，根据要发布的内容，在“街道/景点/小区/学校”等栏目下建立添加新的子栏目或分类。进入创建的地点后，用户也可直接上传图片、发表留言。

五、用图片书写的乐趣

图片虽然不如文字表达得细腻，但是一幅图片所包含的信息量远远大于数百言的文字。在Go2earth.org中用图片来代替文字，可以让博客们感受一种新的书写方式。普通用户可通过片客记录一天中的事件，旅行者可以记录自己的历程，餐饮店主可在片客上宣传自己的小店，专业人群也可以利用它来介绍学科领域中的前沿和热点……

某明星到某大学进行一场演讲，这是让学生们激动的事儿，当然也成为博客日志中所记载的内容。不过自从玩上片客，也许这件事将被搬上片客的数字地球，成为某月某日的一个事件记录。片客们能在Go2earth.org网站上点击学校所在地，打开其中的“事件”栏目，在页面下方输入事件名称，点击“添加事件”即可新添事件到已有的资料库列表中。在新添加的事件页面中会提示上传图片，点击“上传图片”按钮，打开图片上传页面。在上传页中输入图片的名称及拍摄时间地点和各种信息，填写的这些信息非常重要，它将作为关键词被加入到庞大的数据库中进行检索，同时也将作为图片的补充。最后点击“上传”按钮，即可将图片上传到网站中。

当用户用图片记录了某个事件后，都将作为“拼地球”的一部分被其他用户所共享。别的用户可以浏览查看到用户上传的图片，在图片页面中也可以留言，就事件进行讨论并发表自己的看法。如果对作者的其它图片感兴趣的话，可以直接点击页面中“Go2earth成员”后的用户名，查看到用户发表的其它图片。更重要的是，其他用户可以如WIKI一样，就这一主题进行补充，上传更多的图片，添加更多的文字资料，使数字地球的内容更为丰富！

结语

由于Go2earth.org网站刚推出不久，因此所谓的数字地球内容还很少，许多分类都是空白。初生的Go2earth虽然还很幼稚很单薄，甚至有些简陋，然而作为维客（WIKI）、地理信息系统（GIS）以及博客（Blog）等各种基于WEB 2.0应用的有机集合，片客一定能成为如火如荼的WEB 2.0技术应用的新代表。

游离在魔幻与网络边上
——看哈利·波特七大悲情人物

■北京 夜神·月

编者按：2005年10月，哈利·波特系列小说第六部《哈利·波特与混血王子》中文译本登陆中国；2005年11月18日，同名电影《哈利·波特与火焰杯》（哈利·波特系列第四部）全球同步上映。在这股欧洲魔幻文学风席卷而来的同时，我们不禁纳闷，到底是什么使得这样一部天马行空般的小说让如此多的读者和网友为其疯狂，从而震惊整个世界呢？也许读了下面的文字，你会对《哈利·波特》这本系列丛书及其电影有个全新的认识，并从网上找到属于自己的那一份"哈利情节"。

世界上许多美好的东西都是悲壮的。大海固然美丽，但其中有着无数沉船的残骸；高山纵然巍峨，但山脚埋葬了多少登山者的遗体。哈利·波特系列之所以好，也是因为有着那么多高尚的灵魂付出生命的代价。其实更多的时候，哈利·波特带给大家的不仅是一个魔幻的梦想，也不仅是看完后的种种感慨，更多的是在被它所深深吸引的同时，我们自己所经历的心灵上的洗涤。动人与麻木、美丽与丑陋、善良与虚伪、忠诚与叛变、正义与邪恶……在这里无不得到华美的演绎。

一、"悲天悯人"——哈利·波特（Harry Potter）

个人简介：霍格沃茨魔法学校格莱芬多学院学生，擅长黑魔法防御术

扮演者：丹尼尔·拉德克利夫（Daniel Radcliffe）

相关主页：http:// danradcliffe.com



图1

一头蓬乱的乌黑短发、一双翡翠般碧绿的眼眸、一个闪电形的前额伤疤构成了哈利·波特（图1）最重要也是最显著的标志。尚处襁褓中的他，在伏地魔那恐怖的绿光死咒"阿瓦达索命"下大难不死，从此，失去双亲的苦痛与煎熬便伴随他生活了14年。从小缺少亲情关爱的他，比起同龄人，有着更多与年龄不符的冷静、深沉及思考方式。幸运的是，霍格沃茨魔法学校给了他一片新的天空、一块自由呼吸的空间。在这个伟大的魔法圣地，哈利得到了难能可贵的友谊。纵然有焦躁、迷惘、彷徨，但因为有了生死与共的挚友和良师，所以给予了他勇往直前的冲劲。来到霍格沃茨魔法学校是哈利一生最大的际遇。是它，改变了他的命运，开始了真正的人生。

2005年11月18日，17岁的丹尼尔·拉德克利夫（图2）再次出演他在哈利·波特系列中的角色，主演哈利·波特。他击败了成百上千名竞争对手，才获得这个让其他小演员梦寐以求的机会。导演克里斯·哥伦布曾这样评价他："丹尼尔刚踏进面试房间的台阶，我们就知道哈利一角非他莫属了"。他的生活从此改变，虽然不会因此一帆风顺，崎岖艰难的挑战还在后面，但是他的星运将注定成为一个传奇。作为一个"丹迷"，除了在他的



图2

个人主页（http://danradcliffe.com）能跟踪到其最新动态外，你还可以在“拉德克利夫的家”（http://danradcliffe.co.uk）里找到有关他的一切。

二、“友谊万岁”——罗恩·韦斯莱（Ron Weasley）

个人简介：霍格沃茨魔法学校格莱芬多学院学生，哈利的挚友

扮演者：珀特·格林特（Rupert Grint）

相关主页：http://www.rupertgrint.org



图3

是谁在食死徒向哈利挑战时毫不犹豫地说道："我是哈利的助手。"又是谁在有人侮辱赫敏是"泥巴种"时气愤地抽出魔杖指着说："你要为你说过的话付出代价。"——罗恩（图3）。从他的名字可以感受到这样一颗属于普通男孩单纯无瑕的心。从未发现原来抽象的友谊能如此沉甸甸的坚定，也从未明白一个内心火热、外在平庸的人为何能为优秀的伙伴两肋插刀，而且心甘情愿、义无返顾……我从他身上读到并读懂了这一切。



图4

珀特·格林特（图4）在出演这个角色前，几乎没接受过任何专业的表演培训，但他的出色演出为其赢得了全球观众与影评界的盛赞，并夺得英国影评人协会“最佳新人奖”提名。如果你也跟我一样喜欢他的话，罗恩官方网站（http://www.rupertgrint.org）能满足你对他的一切好奇心，你能在这里Down下他的壁纸做桌面，也能惊喜地发现一些在其他地方根本无法找到的小图片（细心找的话，甚至能找到他的出生照片和家庭合影哦）。

三、“孤傲之花”——赫敏·格兰杰（Hermione Granger）

个人简介：霍格沃茨魔法学校格莱芬多学院学生，成绩优异，擅长魔咒，哈利的挚友

扮演者：埃玛·沃森（Emma Watson）

相关主页：http://www.emma-watson.org

赫敏（图5），集美貌与才智于一身，也是一个追求完美的理想主义者。自负使得她的朋友不多，甚至让其他人敌视、妒忌她。遇上哈利与罗恩，可说是上天赐予她的奇迹，她终于不会因为"泥巴种"的出身而封闭心灵，独自一人经历这充满羁绊的人生。唯一遗憾的一点，就是她还不懂得在友谊面前完全放下自尊，所以再深厚的情感也时不时地出现裂痕。不过，真正的友谊不会如此不堪一击，经历过无数考验后的友情不仅不会消逝，反倒更加弥足珍贵。友谊虽是既坚固又脆弱的东西，但"赫敏中文主站"上有句话说得好：我们十七八岁，爱情是一切，友情是全世界！



图5



图6

当初埃玛·沃森（图6）在哈利·波特中首次闪亮登场时才12岁。如今的她已出落成一个亭亭玉立的淑女了。相比起剧中赫敏的勤奋好学，现实中的埃玛可是一个喜欢打曲棍球、棒球和篮球的运动好手，且对田径和划艇也有着浓厚的兴趣。这在她的官方主页（http://www.emma-watson.org）上即可见一斑。喜欢她的朋友还可在赫敏中文主站(http://magicemma.qq.topzj.com）里追寻她的星迹，这里可是有着“埃玛·沃森近卫军”等一票狂热Fans支持的埃玛集中营。

四、“勇敢的心”——小天狼星·布莱克（Sirius Black）

个人简介：哈利父亲的挚友，哈利的教父，外号“大脚板”

扮演者：加里·奥德曼（Gary Oldman）

相关主页：http://gary-oldman.net



图7

小天狼星（图7）就这样走了，他是所有人物中饱经痛苦最多的一个，就像哈利说的那样"他所经受的苦难是没有人能了解的"——没有犯谋杀罪却被迫在阿兹卡班监狱忍受12年，天生疾恶如仇却生在黑魔法师的家族中，终于苦尽甘来即将证明他是无罪的却就这样消逝在帷幔里……小天狼星一生桀骜不驯，命运多舛，虽然老天给他开了太多的玩笑让其悲惨一世，但他并不气馁。相反，小天狼星的存在很有意义——每一天他都过得有价值，每一天他都遵从自己的信念去过，都留下了生命的烙印，因此在每个网友Fans心里都有了一席神圣之地。

可曾记得那个《惊情四百年》中的吸血鬼？又可曾


图8

记得《这个杀手不太冷》里那个听着古典音乐杀人的警察？加里·奥德曼（图8）总在扮演一些性格扭曲的神经质角色，因为他的出现，大义凛然的小天狼星成为哈利·波特影片中最值得期待的看点之一。如果官方网站（http://gary-oldman.net）还不能满足你要求的话，那么奥德曼俱乐部（http://garyoldman.info）会将一个另类的"布莱克"展现在你面前。看见最下面的访问量了么，作为一个小天狼星的拥趸，为突破2000万而努力吧。

五、"阴郁的谜"——西弗勒斯·斯内普（Severus Snape）

个人简介：霍格沃茨魔法学校斯莱特林学院院长，魔药课教师
扮演者：艾伦·瑞克曼（Alan Rickman）
相关主页：http://www.alan-rickman.com

这是一个在网络上颇受争议的人，也是一个神秘的人。黑暗与光明之间本来就没什么明显的界限，而他就是这界限上的临界点。他有着一个灰色的童年时代（父母神秘失踪），一个黑色的青年时期（是哈利父亲的嘲弄对象）。哈利、斯内普（图9）、伏地魔都有着悲惨的过去，但相似的曾经可以走出完全不同的道路。而他，正是连接正邪的一个转折点。我始终记得，当他用阿瓦达索命杀害邓布利多时脸上那愤恨的表情——那不是对邓布利多的厌恶，而是对自己必须被迫杀死这个史上最伟大的巫师、即将被所有人误解的悲愤之情。他，已经走在了这条不归路上。


图9

艾伦·瑞克曼（图10）作为英国备受尊崇的舞台、电视、电影三栖演员，因在多部影片中有精湛表演而誉满全球。曾获艾美奖、金球奖和美国演员协会奖"最佳男主角"等多项殊荣。在其官方网站（http://www.alan-rickman.com）可以淘到十分珍贵的艾伦·瑞克曼影集、图片、墙纸、音/视频。如果觉得意犹未尽的话，你还可在瑞克曼中文主题论坛（http://www0.hotqq.com/cgi-bin/mybbs/T/TianYun）里尽情畅谈有关艾伦·瑞克曼的点点滴滴。

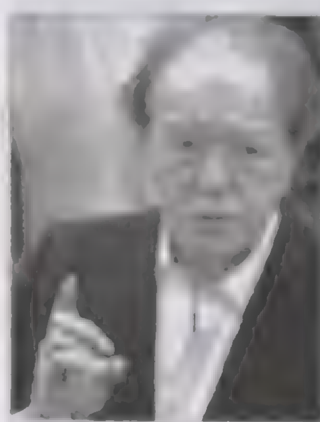

图10

六、"仁者无敌"——阿不思·邓布利多

个人简介：霍格沃茨魔法学校校长，梅林一级勋章获得者，最高巫师法庭首席魔法师，国际魔法师联合会主席
扮演者：迈克·甘伯恩（Michael Gambon）
相关主页：暂无


图11

"阿瓦达索命！"当斯内普愤怒地喊出这句咒语的时候，我就知道，一位慈祥的老人将永远离我们而去。银色的长胡子、温暖的微笑、极富穿透力的深邃眼神……邓布利多（图11）是霍格沃茨对抗邪恶的信念与力量的源泉点，是他使哈利和他的朋友在面对黑暗和坎坷的时候给予他们最大的鼓舞和动力。因为有他在，伏地魔也不显得那么可怕；因为有他在，霍格沃茨的师生才能安全；因为有他在，黑暗中还闪烁着光芒……可是，他走了……我突然想起来他的那句话"只要不把我的头像从巧克力蛙的卡片中撤下来……我看我死的时候也用不着立墓碑了，有这张巧克力蛙卡片就足够了！"也许真的如某网友所言"他真的很老了，真的该休息了……"


图12

或许饰演者年事已高，对网页宣传什么的不是很感兴趣，所以网上并没有迈克·甘伯恩（图12）的相关站点。但这并不妨碍我们从其他的电影网站对他的了解。现年62岁的甘伯恩曾以自制电影《战争之路》入围金球奖，是英国戏剧界的泰斗级人物。由他来饰演邓布利多校长，相信是实至名归。如果你想缅怀一下对邓布利多校长的崇敬之情，抑或像笔者一样想跟众网友探讨有关他的生平往事，可去"百度贴吧"（http://post.baidu.com/f?kz=55317393）与大家交流。

七、"哀之挽歌"——伏地魔（Lord Voldemort）

个人简介：毕业于霍格沃茨魔法学校斯莱特林学院，"食死徒"首领，史上最强大的黑魔法师
扮演者：拉尔夫·菲因斯（Ralph Fiennes）
相关主页：http://www.fiennesforum.com

他是一个孤儿，从小失去母亲，被父亲所抛弃。他没有自己真正意义上的家，但他要活下去，生存下去，遂将灵魂出卖给了黑暗。现在已然成熟的他要抛开儿时的阴影去还击，甩开束缚在他身上的枷锁去报复。他的邪恶灵魂在刹那间


图13

冲破牢笼，将悲哀的长歌化成仇恨的进行曲，让其笼罩整个世界。他的眼睛像沼泽一样深不可测，泛着仇恨的光，理智而成熟。这就是"那个人"（You Know Who），杀害哈利父母的元凶、有着蛇一样眼睛的人——伏地魔（图13）。作为本作中的终极邪恶，一切悲剧产生的源头，黑暗帝王伏地魔将走向怎样的结局，一切还都是未知数。


图14

伏地魔角色敲定由因《英国病人》入围奥斯卡的实力派演员拉尔夫·菲因斯（图14）饰演。从《辛德勒名单》中杀人杀到手软的德国纳粹军官阿蒙·哥特，到《沉默的羔羊2——红龙》里的变态杀人狂，拉尔夫·菲因斯均演绎得出神入化。在其主页（http://www.fiennesforum.com/）里，我们不但能寻觅到他的相关新闻、资料，还可以看见一个亲切、礼貌，甚至有一点腼腆的"伏地魔"。

其他相关资讯站点

哈利·波特系列作者"J.K.罗琳"的个人主页： http://www.jkrowling.com/en

进入这个网站就像是进到了罗琳的个人工作室，桌面上的每样东东都有可能是片"门钥匙"。双击这些门钥匙，就能到达工作室的其他地方。与其说是一个主页，不如说是一个迷宫。在这里隐藏着许多不为人知的秘密、小玩意，如罗琳最初创作哈利·波特系列的手稿和对未来情节走向的预测。作为一个哈利谜，你不可能拒绝这个网站。

中国内地哈利·波特主网站： http://harrypotter.cn.warnerbros.com

中国内地最规范的一个哈利·波特网站，里面有"活点地图""预言家日报""观看片花"等小栏目，同时还有许多哈利的桌面、壁纸、游戏下载。

中国台湾省哈利·波特主网站： http://harrypotter.tw.warnerbros.com

中国台湾省哈利·波特官方网站，内容与内地站大相径庭，主要是最新的哈利影片信息。

哈利·波特电影华纳兄弟娱乐公司网站： http://harrypotter.warnerbros.com

哈利电影官方网站，新增链接伏地魔。进入网站后可看到其中最具特色的两大版块"the CAMPSITE"和"the GRAVE YARD"。在the CAMPSITE中，移动鼠标使屏幕移动，可出现"伏地魔"和"两个包裹"。点击伏地魔能看到关于他的介绍，点击树下的包裹可以下载墙纸，另外一个可以下载屏保。在the GRAVE YARD中，同样地移动屏幕后，可点击老鼠（"小矮星"彼得）和两个包裹。点击老鼠可以看"小矮星"彼得的介绍，点击靠近坟墓的包裹可以下载墙纸，点另外一个可以给朋友发一个有"黑魔标记"的邮件（建议使用＊＊＊@＊＊＊.com.cn的邮箱）。

哈利·波特小游戏

游览霍格莫德：http://harrypotter.warnerbros.com/hogsmeade/walkthrough/
分院帽：http://harrypotter.cn.warnerbros.com/web/hogwarts/sortinghat/index.jsp?HatSel=on
魁地奇争霸赛：http://harrypotter.tw.warnerbros.com/games/quidditch/tryouts.html
带嘴巴回家：http://harrypotter.tw.warnerbros.com/games/hogwarts/hippogriff.html
韦斯莱的厨房：http://harrypotter.tw.warnerbros.com/games/offgrounds/weasleys_kitchen.html
哈利连连看：http://www.veritaserum.com/flashgames/jp/mahjongg/vtm-mahjongg.html
哈利拼图：http://www.veritaserum.com/flashgames/jp/puzzledharry/puzzled-harry.swf
哈利方块：http://www.veritaserum.com/flashgames/jp/spelltris/vtm-spelltris.html

哈利·波特系列中的每一个人，不论是哈利、罗恩、赫敏、小天狼星、邓布利多这样的英雄，或者斯内普、伏地魔等所谓"恶人"，抑或是其他小角色，都仿佛在我们面前真实存在过一般。正因为作者J.K.罗琳成功地对他们进行了入木三分的人物刻画，才有了那么多Fans自发地建立起他们的网站，讨论自己钟爱的角色及演员。打开这些网站，看着这一幕幕熟悉的图片、影音，似乎他们就在我们耳边说话，就在我们眼前跳动。网络上的哈利·波特，不是魔幻的终结，而是梦想最精彩的延伸。



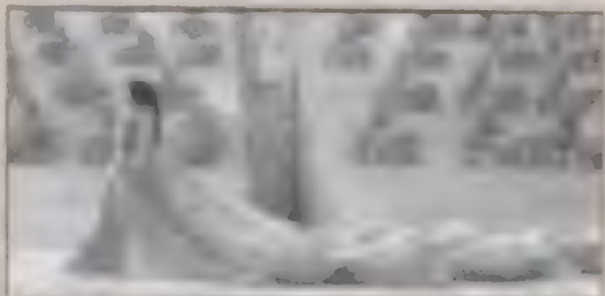
网罗天下——动漫MV一网打尽

"狗年到，旺财叫。"值此2006年新春佳节之际，笔者借"网罗天下"这块宝地给诸位拜个早年，祝各位合家欢乐、吉祥如意。话不多说，赶紧进入正题——首先请各位进入"娱城热线"界面（http://www.53kd.com/music/User_Login.asp），注册登录后，然后输入下面的链接，就可直接欣赏到笔者为您准备的饕餮视觉盛宴了。

■北京 四喜丸子

《王国之心II》MV

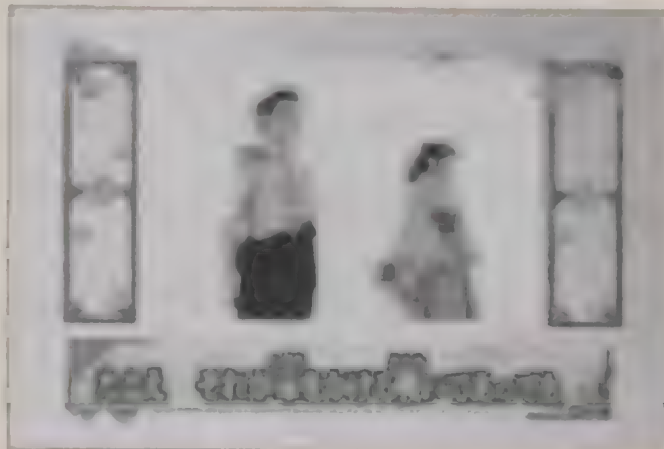
Passion（http://www.53kd.com/mtv/playwmv.asp?id=4311）



融合了大量迪斯尼以及史克威尔旗下深入人心的卡通角色的RPG巨作《王国之心II》，其主题曲Passion由日本歌坛天后"宇多田光"演绎。您没看错，这位堪比中国王菲的天后在这部华美得一塌糊涂的MV中可算体现了其身价，不信请看图——那套长袍据说价值50万"刀勒"。至于MV的质量就更没得说了，天后出品，必属精品。

樱花大战MV

檄！帝国华击团（http://www.53kd.com/mtv/playwmv.asp?id=4373）



来看看这首另类的真人版MV吧，歌曲还是一如既往的振奋人心，不过由不知名大叔与大婶友情演出的画面就……（那位大婶看着面熟，但笔者实在是记不起她的名字了，认识她的人可不要鄙视我，因为她的"真宫寺樱"的扮相实在令我……无语；那位大叔也一样，呆滞的表情实在是跟大神一郎的憨厚毫不沾边啊！）

钢之炼金术士MV

无法飞翔的天使（http://www.53kd.com/mtv/playwmv.asp?id=3729）



日本超人气动画《钢之炼金术士》在2005年18期《大众软件》的网罗天下曾有过介绍，相信各位读者还有印象。这首《无法飞翔的天使》如果不是下面打着"钢炼"的名号，笔者是无论如何也不会把这两者联系在一块的——简直太棒了，超一流的画面配上超华丽的音乐，再加上超PP的MM组合演唱，我只能说："Oh，My God"。

本文只是起一个抛砖引玉的作用，更多精彩的内容还留待各位读者自己来用心发掘（很遗憾，非宽带用户可能无法流畅收看）。

七龙珠MV

Cha La Head Cha La（http://www.53kd.com/mtv/playwmv.asp?id=3973）



看到这首熟悉的MV，是不是又勾起了您儿时美好的回忆呢？特别指出的是，这部MV可是由给《七龙珠》配音的"日本声优界"几位龙头大哥大姐在2005年的"声优界新年团拜会"上所演唱的哦，绝对是平常看不到的珍贵画面！我认出了其中给"孙悟空"配音的田中真弓，读者老爷们，您又看到了谁呢？

圣斗士星矢·冥王篇MV

地球仪（http://www.53kd.com/mtv/playwmv.asp?id=3868）



作词：松泽由美，作曲：松泽由美，主唱：松泽由美……这MM真乃一奇女子也，把一部唯美、凄凉、悲壮的《圣斗士冥王篇》演绎得如此深入人心。别的不多说了，用心静静体会一下埋藏在歌词深处的寓意吧：咕噜咕噜旋转的地球仪，咕噜咕噜旋转的时间，在世界的尽头爱着，在快乐的地方梦着……

棋魂MV

Get Over（http://www.53kd.com/mtv/playwmv.asp?id=3852）



2005年日本年度最佳完结篇动画——《棋魂》（什么，没听说过？快回去恶补下），讲述的是少年棋手进藤光怎样一步步成长为日本新生代"棋圣"的故事，其主题曲Get Over由日本超人气女子组合Dream演唱。歌词中的那句"虽然会碰上孤独的日子以及悲伤的时候，不过我亦非独自活着，因为有你相伴"真是深得我心啊！

进军DIYer的高级境界

——国内MOD佳作赏析

■北京 Hilanparty 论坛 · 兔子

编者按： 相比那些装机时对硬件搭配了如指掌，张口"SLI"，闭口"CrossFire"的DIY玩家，有一群同样热衷于DIY，但更愿意被称为"MOD"或"MODer"的人，却不为大众所熟知。也许你知道的MOD都是一群国外的"骨灰级"玩家，是"传说中"用所谓"惊世骇俗""鬼斧神工"的技巧打造出自己的"超级PC"的人。其实国内一样有出色的MODer，而且要成为一个MODer也并不是想象中那么难……

一、MOD不只是工程师的玩意——揭开MOD的面纱

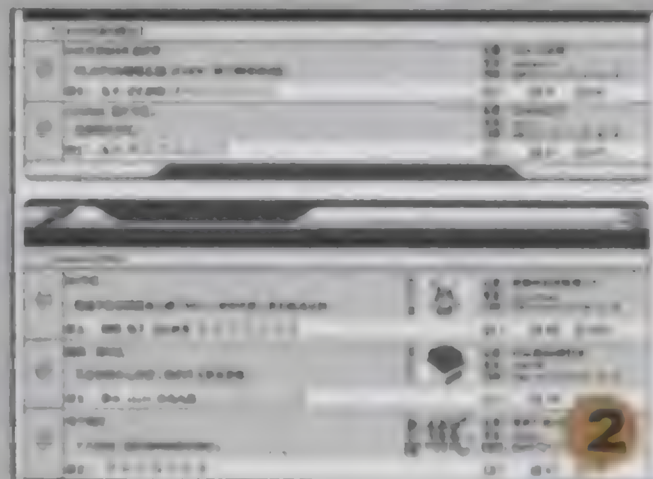
首先让我们了解一下MOD的含义。MOD（Modification、Modify）改造、改变，我们也称为CASE MOD，就是机箱改造，一般都称其MOD。MOD是一种打破传统的计算机DIY理念，可理解为DIY的更高境界。MOD是DIYer展现个性理念和创造性思维的最好方式，这也是MOD日益受关注的重要原因。国外玩家在MOD领域拥有极其张扬的个性表现，细腻的制作工艺，特别是欧洲玩家，他们对MOD有更为深入的理解，同时也涌现出了众多世界知名的优秀作品。LanParty玩家通过MOD的形式表现自我个性，因此MOD理所当然成为了LanParty活动中的亮点。

MOD的舞台——LanParty

说起LanParty，国内的很多玩家都感到陌生，按字面解释比较好理解，就是"LAN（局域网）"+"Party（聚会）"的"局域网聚会"。如果你真的这么认为，恐怕只能获得"老鸟"们无情的嘲笑。LanParty是在欧美电脑玩家中广泛流行的一种局域网聚会形式，在玩家心目中具有崇高的地位。举例来说，一次LanParty可能是由一名在论坛里具有很高号召力的玩家，在各大论坛发布消息，公布活动的时间地点，要求参与玩家购买门票入场，并自备食宿。而活动的内容或针对某一游戏主题，或完全为了Party而Lan。参与者大多开车前往，背上睡袋和饮食，到现场购买入场券入场。与CPL、WCG游戏赛事的最大不同在于LanParty要求参加者自带电脑，所以LanParty也成为DIY发烧友和游戏好爱者展示爱机的最理想的地方。同时，由于LanParty独特的共享和互动等特性，使它可涵盖到软件、硬件、电子竞技、影音资源共享等。欧美LanParty活动经过近4年的发展，目前正以蓬勃之势逐渐风靡全世界。

与国外由玩家自发组织LanParty不同，国内较早而且较正规的LanParty是由散热器生产商Tt（Thermaltake）在2004年发起的，当年分别在北京、上海、深圳举行了3次较大的活动，同时Tt也是2005年LanParty的主赞助商之一（图1）。在中国LanParty活动的推广方面，Tt起到了比较重要的作用。2005年初，一些资深的国内玩家及爱好者组建了用于宣传和推广LanParty的文化站点www.HiLANParty.com和www.ChinaLANParty.com，为国内所有的LanParty玩家以及爱好者提供一个共同交流的线上平台（图2）。与传统意义上的硬件论坛不同，HiLANParty论坛强调DIY的娱乐性，其最终目标是创造中国第一个也是最大的LanParty在线社区，推广LanParty聚会、交流、娱乐的理念。2005年5月中国LanParty玩家联盟（下文简称CLPA）正式成立，并且于北京举办了名为"CLPA2005 LanParty玩家盛典（下文简称CLPA2005）"的全国最大的LanParty活动。







惟妙惟肖的车模改造

对于高级MOD玩家来说，除对计算机本身具有全面的了解，还需要掌握大量的其他相关知识，比如计算机散热原理、散热系统工作方式、亚克力板材的折弯工艺、钢板的切割技巧、电子电路知识以及一切可能用到的与作品有关的任何知识。这些在MOD的过程中或多或少地都会有所涉及，并且在最终作品上体现出来。

也许大家会感觉MOD是一个非常复杂的过程，MOD作品更是遥不可及的东西。其实MOD所能涵盖的范围相当广泛，复杂的突破和创意是MOD，而简单的制作和改造同样也是MOD。正如玩游戏一样，只要你参与其中，你就是一名玩家。事实上MOD所能影响的范围和影响的人无穷无尽，只要能展示出玩家的个性和创造力就是MOD，这也是MOD发展迅速的基本原因。而只要你的作品能完美地诠释你的个性，那么就是一个优秀的MOD。


游戏主题改造

二、一起动手吧——通过优秀作品学习MOD

随着MOD逐渐为国内玩家了解，国内MOD作品的水平也在迅速提高。通过CLPA2005我们看到了众多代表国内最高水平MOD作品，从简单的产品使用到单纯的性能改造，直至完全表现张扬个性的作品，应该说国内MOD在以极快的速度追赶国外玩家，笔者坚信终有一天国内玩家的作品将有机会和国外玩家同台竞技。下面让我们再次回顾这些优秀的作品，并深入了解作品以及作者背后的精彩，并且通过介绍其中几款作品所采用的MOD手法、工具以及材料等来了解MOD（更多彩图参见本期杂志第26～27页“CLPA2005年度佳作欣赏”）。当然我们只能针对作品主要使用手法进行讲述，因为一款优秀的作品是不可能依靠单纯一种制作方式来表现主题的。

CLPA2005年度最佳MOD作品奖——GT赛车

作者 重庆 记忆拼图

该作品的表现主题是著名的GT赛车，通过内部复杂结构设计和对外观的精心修饰，体现拥有如GT赛车般强劲动力的超强计算机性能（图5）。作者在该款作品上花费了大量时间，从外观上看，主要针对机箱进行了以赛车为主题的改造，如增加赛车标志、使用车载音响、上翻式的侧板开启、赛车仪表装饰等。在内部结构上主要通过设计独立风道，安装独特的导向风扇，以提高系统散热效能。金属管线包装的电源线，有效减少了箱体内部的凌乱程度，对系统散热的提高具有很大帮助，也更具有观赏性。此外对双电源系统的改造，机箱外挂功放及音箱等部件，在提高计算机系统性能的同时也着重考虑了计算机应用功能的增加。



CLPA2005年度技术改造奖——AE87

作者 广州 kmkitty

电影《头文字D》中的AE86本身并不算很强劲的车型，但在拓海老爸的手下却被调理成一辆令人艳羡的优秀跑车。而这款AE87的作者同样是一位技术型改装玩家，一台普通的mini机箱在他的手上平添了许多技术特色，例如独特的双换热排单风扇设计，电源扩展电路的设计，水流灯以及水流报警装置等（图6）。此外作者还对机箱内部进行了多处改造，以便在这样小巧的一个箱体内可容纳更多的设备。作品内部技术的相关改造非常有创意，虽然在整体机箱的外部等方面显得过于单薄，整体机箱的视觉冲击力不足，但似乎也正暗合AE86那种“扮猪吃老虎”的低调精神——敢小看它，就要你吃苦头（图7）。





以上两款作品主要通过机箱结构改造来表现主题风格，作品在改造过程中大量使用了金属和亚克力切割，或是对机箱结构进行修改，或是制作装饰性的附件，或是对功能的增加。每处改造的地方都包含了大量的手工制作。使用的材料主要是金属，亚克力，工具是电磨或角磨机，配合锉刀等辅助工具进行细加工（图8）。



在这里简单介绍一下侧板开窗，这类的金属改造所使用的工具和材料如下：角膜机或电磨、钢尺、美纹纸。首先将要开窗的机箱侧板表面用美纹纸贴好，这样便于画线和标注尺寸，同时可在开孔和切割时保护表面的漆面不受损伤。下面的工作就是要进行切割了。注意使用绞磨机是比较危险的，大家最好戴上防护用具。找人帮你扶好你的侧板，这样可减少震动，也比较容易切直。切割时先要切入一定的深度然后再向前推，不要在一个地方停留太久，高温会烤坏漆面的，速度要适当，随着切盘向前的拉力自然推进，不要左右晃动，这样基本可一次切割平整，而且很直



（图9）。如果有需要可以找一个废钢板练习一下——这个过程当然也是最难的。除去外面的美纹纸、用锉刀、砂纸将毛刺修掉就OK了。

CLPA2005年度最佳视觉效果奖 ——荣誉之战

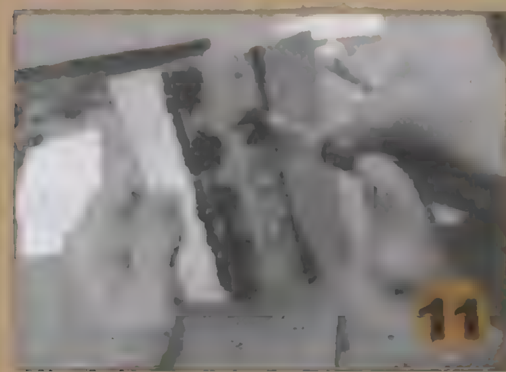
作者 北京 WSCF



这款作品的外观具有极为艺术化的造型，作者使用简单的材料如铁皮、木材等，加上对表面进行一定的“做旧”处理，结合喷漆和绘画创造出一个中世纪欧洲骑士的形象（图10）。作品整体表现力极强，视觉效果非常震撼。同时作者也没有忽视结构上的改造，内部走线处理得非常干净，即使是很多玩家疏忽的外部走线也规划得相当合理。

以上两款作品主要通过绘画的方式演绎效果和表现主题。“荣誉之战”利用较强的绘画技术，创造出逼真的钢铁锈蚀效果，从而完美地配合主题。作品中使用了大量的丙稀颜料，我们一般称这样的做法为“做旧（即模型制造中的‘旧化’技巧，通过人为制造锈迹、破损等手段来增强作品的真实感）”。

此类专业绘画制作所需要的改造工具和材料包括画笔、油画或丙稀颜料。颜色的调配要尽量贴近生活，尽量在还原物体本色的基础上将颜色调和得多样化，尽量避免出现过多相同的颜色，也不要过于复杂烦乱，要使颜色始终保持在一个色彩范围内，在色调倾向上稍加变化（图11）。做到在整体感觉不变的情况下，体现出更多的变化。笔者认为这样的做法很难用语言表达，毕竟需要相对专业的美术功底，因此这里通过图片展示一下当前MOD中比较流行的做旧效果，希望读者能从中获得灵感和帮助。



CLPA2005年度最佳创意改造奖 ——世界大战

作者 辽宁 你要小心点

作者使用一种简捷喷绘贴纸的手段对机箱外表面进行改造，配合简单的装饰手法，将另类视觉艺术融入MOD创作之中（图12）。该作品的制作技巧再次展现了MOD中重要的参与精神，没有资金和技术等方面的约束，仅依靠贴纸完成了一个优秀的MOD作品。这也是笔者一直推崇的一种MOD方式，毕竟MOD的核心是玩家的个性与创意，而不是资金或技术。



其实无论依靠精湛的技术还是绝妙的创意，只要在制作中注意方法，那么作品的效果也是非常理想的。以上两款作品都是使用贴纸制作的，两个作品同样选择了影视题材，“世界大战”所表现的是作者另类感观的艺术特点。结合产品特点并突出个性改造，这也是MOD的一种流派。虽然工具非常简单，但要将产品吃透，准确的结合彼此的特点，却是这类改造的难点所在。



用贴纸方式改造机箱，通常需要的工具和材料包括尺子、裁纸刀和喷绘好的贴纸。首先，根据机箱的形状尺寸和造型特点选择合适的图片文件，同时注意图片的尺寸大小要尽量与机箱相符。可通过Photoshop来查看图片质量，一般来讲只有分辨率达到72dpi以上的图片才可喷绘出效果较好的贴纸（图13）。为了保证喷绘出的图片色彩鲜艳长久，不易损坏，还要给它压膜，一般可以选择光膜和亚光膜。虽然亚光膜对色彩的鲜艳程度有一定影响，但更接近机箱原有的表面质感。最后还要记得压上背胶，取回后就可以直接粘贴在机箱表面了。

粘贴过程是至关重要的，准备好喷绘图片后先在比较整洁的环境中彻底清洁机箱表面。因为手上的油脂会使背胶失去粘性，所以粘贴前最好先用将双手洗干净。粘贴时先卷起喷绘的图片，从一边开始，慢慢向前粘贴，同时使用柔软的棉布擦拭已经粘贴的部分，赶出可能存在的气泡。如果不小心留下气泡在里面，用针在气泡的中心位置刺破，很容易就将气泡散出来，不会影响整体效果。特别是在弯曲部分的粘贴要注意整体弯曲度，弯度较大的要先压型然后粘贴，粘贴上去的图片就像直接喷到



机箱上一样，表面异常平整。需要特别注意，对于像笔者个人的作品“海底总动员”前面板那样的多层部件就比较麻烦了，要喷绘出多张相同图片，分开局部粘贴（图14）。为保证图像的一致性，要确定3个相同的点，并在图纸上标注准确，然后粘贴，这样最后组装起来图片才会完整。

CLPA2005年度最佳性能改造奖——复杂的机器

作者 北京 疯狂恶魔

该作品主要使用高大的塔式机箱，从水冷排安装的位置、硬盘独立散热系统、双电源的使用到水道的安排等方面，作者针对PC的水冷系统以及各部件的散热能力进行了全方位的改造（图15）。并在此基础上对机箱的外观做了一些个性化改造，利用相对复杂的面板实现对计算机各部分的有效监控。作者在进行结构改造的同时还使用了大量的控制面板，目的在于对计算机内部的风扇等设备进行更多的监视和控制，这样的改造比较适合超频以及对性能要求较高的玩家。



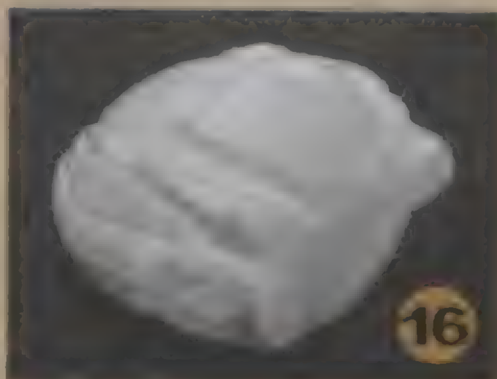
15

CLPA2005特约作品——骇客帝国之机械王国

作者 北京 兔子

这款作品突出表现了作者高超的手工技艺，通过机箱表面的模型化制作，附着在机箱顶部的机械章鱼，箱体表面的纹理制作，配合相应的结构改造以及灯光处理，创作出逼真的影视主题效果。作品使用了比较特殊的材料——软陶来制作机械章鱼的模型，同时使用喷漆工艺来配合电影的主题色彩，获得了相当好的效果（作品图片详见本期杂志第27页）。

“骇客帝国之机械王国”这款作品中最引人注目的无疑是机箱顶部的机械章鱼模型，制作模型所用的材料软陶，又叫彩陶，主要特性是柔软、可塑性好，130～140摄氏度的烤箱烘烤可使其硬化，并且硬化后允许作者进行细致的雕刻，使作品达到逼真的效果（图16）。同时控制软陶的烘烤时间及温度，使得最终成型的模型具有不同的效果，可以坚硬，也可以具有弹性，应该说是目前较容易搞到也较容易制作的一种塑形材料。最后再通过喷漆或绘画等方式给成型的模型上色，从而达到预期的效果。当然，想要得到这样一件出色的作品，首先得保证拥有一台烤箱或有烧烤功能的微波炉。



16

CLPA2005优秀作品——轮回

作者 河南 拉面

仅从科技发展与时代更迭这样复杂深刻的主题来看，很难令人相信这是一位16岁玩家的作品（图17）。虽然早在数年前国外就已经有了类似作品，但这款作品的主题表现依然是成功的。这款作品的改造思路是利用废旧电机的机壳来替代机箱，加上自己所喜欢的贴纸、标签，通过两个不同时代科技代表产物的融合来表达其“轮回”的主题——也许若干年后，我们看到现在的电脑机箱时会产生与现在看到老电视外壳类似的震动和感触。这款作品充分体现了MOD创作思路的宽广自由，以及内蕴的文化因子。



17

三、征兵！——加入MOD的行列

MOD本身并不拘泥于任何一种形式，只要是突破传统的，能表现个性的都应该在这个范畴之内。一个简单的机箱装饰，一点线路上的改造，这些都是MOD。俗话说“千里之行，始于足下”，点滴的开始是每个MOD玩家的必经之路。虽然一个好的创意往往很难通过单一手段实现，但只要根据自己的需要以充分表现主题为目的，灵活运用工具和材料，并配合精细的制作，一定能达到理想的效果，而制作过程中的艰辛也正是MOD的乐趣之一。有兴趣的玩家可通过逐步制作，由易到难慢慢体会MOD的乐趣，并在制作过程中不断寻找更适合的工具和材料，逐步完善自己的MOD作品。

我想所有的MOD玩家都会欢迎任何一个喜欢MOD、喜欢表现个性的玩家加入到MOD行列中来，交流经验共同提高。虽然国内的MOD水平因为经费、工具、材料等客观因素和国外还有一定差距，但CLPA2005中国内MOD玩家带来的作品，特别是荣誉之战、GT赛车、世界大战等，已经不亚于国外水准。同时可以看出国内玩家在创作思路上有了很大的突破，改装不再限于机箱，已经走向了更全面和个性张扬的道路，这一点是非常重要的。只有更张扬的个性表现，才能创造出更优秀的作品。由此笔者也坚信：国内玩家的作品与国外玩家的作品同台展现的日子将指日可待。

（* 本文中介绍的所有玩家及其作品均来自Hilanparty论坛）

2006年芯片组前瞻
——平淡中见精彩

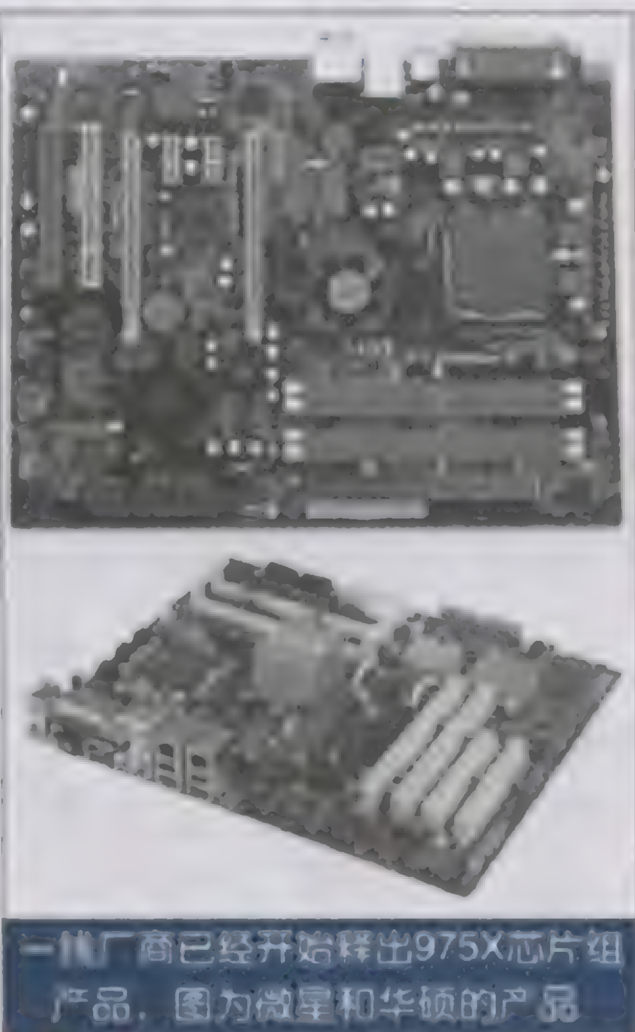
■晶合实验室 魔之左手

在2005年24期的年终专题中，我们可以看到这一年中芯片组的重大革新，作为承载所有内部配件的平台，主板——也就是芯片组的发展决定着各种新型配件的前途和方向。Intel主导的PCI-E系统已开始占据市场的主导位置，SATA硬盘、DDR2内存、HD-Audio等技术和产品也逐渐得到认可，另外,在2005年中逐渐成型的还有多家厂商的双显卡系统。从目前已知的情况看，2006年的芯片组市场并没有重大新技术出现，但仍然不缺乏亮点，特别是在系统转换完成后，各厂商在逐渐完善其产品，以适应未来的趋势。

在2005年末，Intel作为最大的芯片组供应商，在低端产品i915、i945持续缺货后突然宣布正式退出低端市场，这给很多厂商提供了非常诱人的机会，因此可以预见2006年Intel平台低端芯片组市场的争夺将格外激烈，甚至是重新洗牌。面对机遇和挑战，各芯片组厂商在2006年中会为我们带来怎样的产品呢？让我们去仔细阅读一下它们的计划吧。

1.Intel——高端的王者

尽管从目前的Intel处理器产品线看，i955X几乎可支持所有的CPU，是全能型产品，但在未来的处理器计划中，955X无法支持1066MHz外频的双核处理器，即未来的P4EE 9系列处理器。Intel也将在新型处理器推向市场的同时再次升级其芯片组产品线，同样将包括高端产品——975X（Glenwood）及面向主流的965系列芯片组（Broad water）。975X除支持新处理器外，还可支持双显卡系统（x8+x8）的PCI-E插槽，应该是可同时支持NVIDIA SLI和ATI CrossFire技术，并且支持DDR2 800内存，目前的一些评测报告指出，975X相对于955X更能发挥双核心处理器的性能，相当值得期待。



一线厂商已经开始释出975X芯片组产品，图为微星和华硕的产品

型号	开发代号	总线（MHz）	内存	显示核心	其他	报价（美元）
G965	Broadwater GC	1066/800/533	双通道DDR2 800	有	N/A	42
P965	Broadwater P	1066/800/533	双通道DDR2 800	无	N/A	[illegible]
[illegible]	Broadwater G	[illegible]	[illegible]	有	iAMT远程管理 Stable Image	42
[illegible]	Broadwater GF	800/533	[illegible]	有	N/A	[illegible]

而从已经得到的消息看，965芯片组和975X最大的区别是对双显卡系统的支持，对内存和处理器的支持没有太大差别，当然作为主流产品，965拥有较多的型号，它们的功能有一些区别。965系列的命名方式将有一定改变，例如整合型的名称为“G965”，独立型的名称为“P965”，商务型号则是“Q965”和“Q963”，代表着功能的字母代号更加醒目。因为Intel宣称放弃低端市场，因此965芯片组很可能将不会出现GL等型号，当然更不会有单通道内存等型号，最低端的产品价格也在40美元左右。

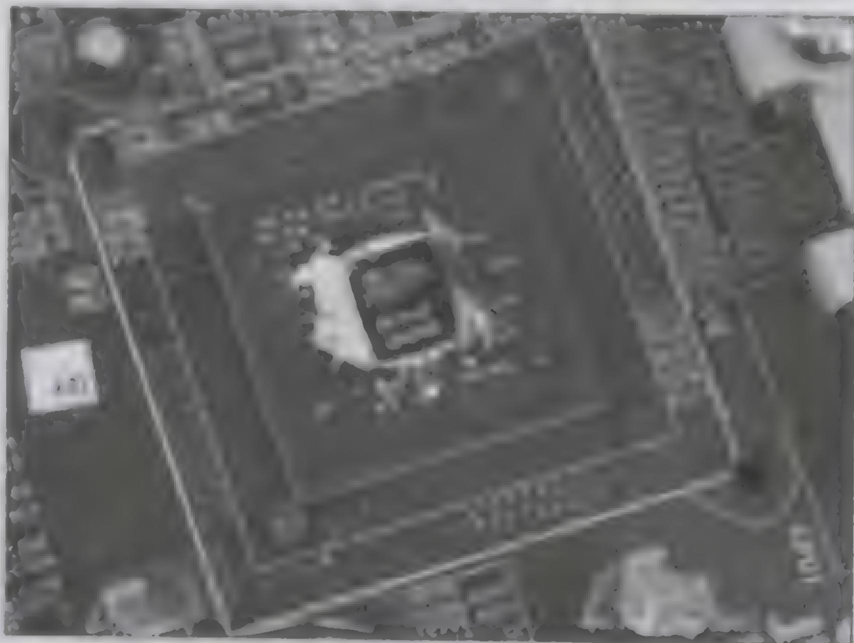
Intel在2006年将在桌面计算机市场推出类似迅驰系统的Intel Averill系统，主要面向企业级桌面电脑，整个系统将包括i975x、i965系列芯片、Intel Gigabit Ethernet芯片及65nm的Intel处理器，并支持AMT、Virtualizaton Technology，只有符合以上的配置才可以被命名为Intel Averill系统。

2.NVIDIA——锋芒毕露

作为AMD平台芯片组的新霸主，NVIDIA在AMD平台和新的Intel平台芯片组上的定位都比较偏向高端，实际上并没有真正面向低端的产品。2005年底，NVIDIA最引人注目的产品便是集成显示核心的C51芯片组，无论显示性能还是整体功能都达到了目前整合芯片组的顶尖水平，支持DirectX 9.0C的显示核心为今后的应用留出了余地。继C51之后，NVIDIA本来准备推出Intel平台的同量级产品C60，不过在Intel表示了对ATI整合型芯片组的支持后，NVIDIA

很可能会放弃这一产品。

针对AMD处理器接口的又一次转换，2006年NVIDIA将推出C51XE芯片组，在C51的基础上增加对Socket M2的支持。另外还将有MCP55和低端的C51PV等产品问世。而在Intel平台上会推出C19XT和C19 Ultra两款产品，逐渐替代目前的芯片组。

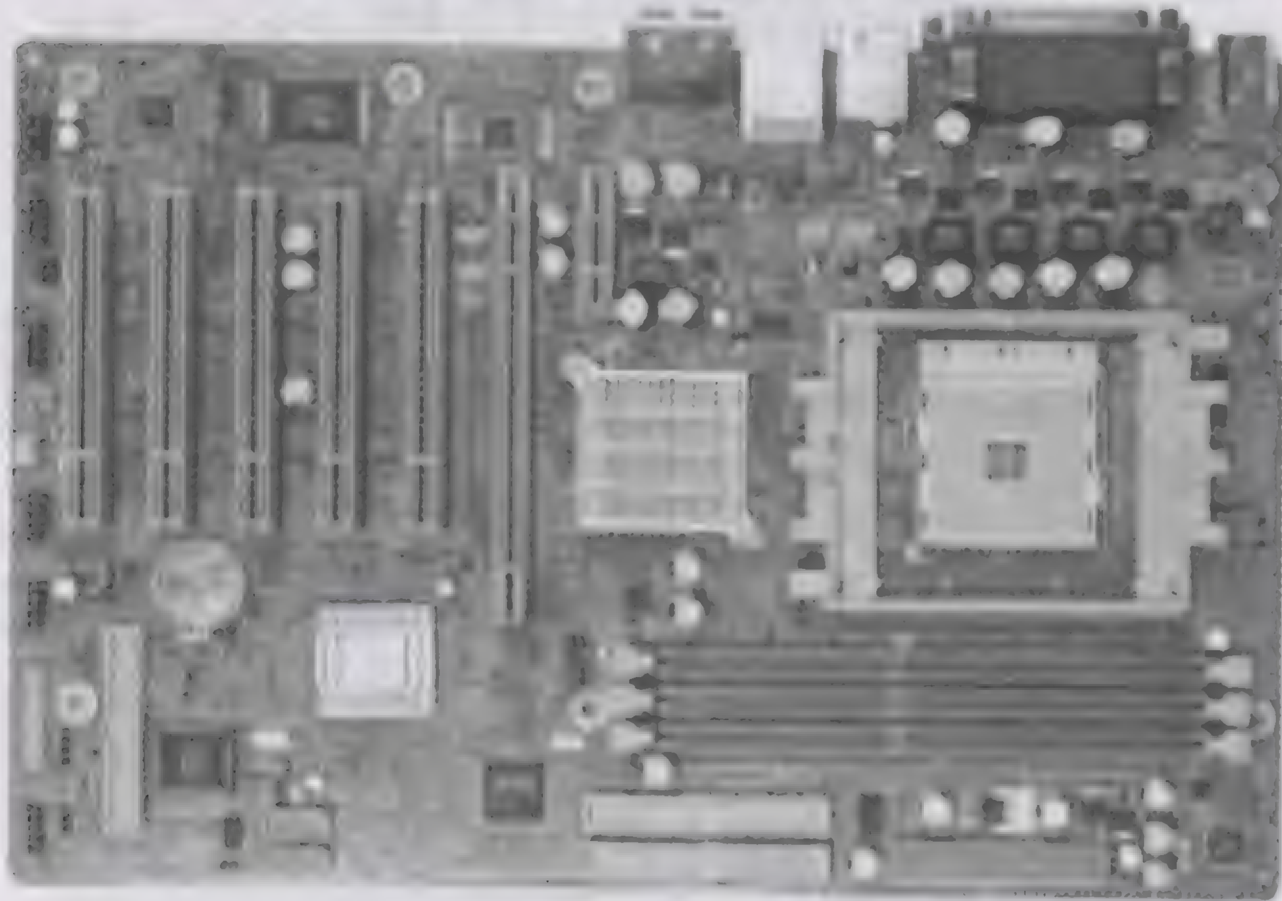




C51和MCP51芯片，NVIDIA芯片组的“南北桥”

尽管SLI在2005年势头良好，但是NVIDIA要想让SLI系统成为市场主流，最重要的还是解决平台普及的问题。因此在NVIDIA的发展计划中，便包括了100美元以下的SLI主板，将是Ge Force 6600/6600 LE的好搭档。

在2005年底，NVIDIA收购了著名的芯片组厂商ULI，我们认为这是一直比较关注主流和高端市场的NVIDIA为了应对低端市场而采取的措施，毕竟ULI的产品更多地涉及低端和OEM市场，恰恰是NVIDIA芯片组的最好补充。比较遗憾的是目前NVIDIA的新芯片组尚未确定具体规格，这也许和其并没有与处理器厂商达成特别紧密的联盟有关。



3.VIA——重铸辉煌

作为综合能力很强的厂商，VIA拥有的不仅是经验和技术，还有不少相对固定的用户。尽管在向PCI-E平台过渡时VIA芯片组因为各种原因贻误了一些时间，造成了一些市场份额的损失，但在2005下半年，随着新型VIA芯片组的大量供货，其市场占有率又在快速的增长。2006年将是VIA非常重要的一年，是重铸往日的辉煌还是臣服于新兴的势力，都要看这一年中新产品的实力了。



PT890和K8T890在市场上的反响不错

作为一向主攻中低端市场的厂商，由于Intel的退出，2006年VIA在Intel平台市场将明显受益。从目前发布的计划中可以看出，VIA面向低端市场的整合型产品明显多于独立型号。在2006年第一季度和第二季度，VIA将推出P4M890和P4M900，前者主要的改变是提供了额外的PCI-E显卡接口，升级了内置显示单元（UniChrome Pro）；P4M890提供对DDR400和DDR2 533内存的支持，而且可支持Intel未来的0.65μm工艺处理器及VIA自家的C7处理器。P4M900将在P4M890的基础上继续提升内置显示单元，将升级为支持DirectX 9.0的IGP，支持DDR2 667，而总线也升级为Ultra V-Link，将是一款比较注重性能的整合型芯片组。

目前VIA提供的计划书中针对Intel市场的新型独立芯片组只有PT900一款产品，从规格上看和Intel 965芯片组非常相似，支持1066MHz外频Pentium D处理器，双通道DDR2 800内存，另外还支持VIA的双显卡系统DualGFX。

在AMD平台方面，2006年的主打产品基本都已经发布，比较新的产品包括K8T890和K8T900，它们均可支持新的AMD Sempron和M2处理器，K8T900更提供了DualGFX双显卡功能。AMD平台整合新品组需要关注的是K8M890，它的配置高于P4M890，内置DirectX 9.0显示核心，支持外部PCI-E显卡接口，还提供了MPEG2视频解码加速功能和DVI/TV－Out接口扩展能力。

在南桥方面，VIA的VT8251拥有比较全面实用的功能，因此在2006年中仍将是主力产品，用来和上述芯片搭配使用，针对微软新操作系统对HD-Audio的要求，VIA还将推出一款VT8237A南桥，主要变化是增加对SATA II和HD-Audio的支持，而在VT8237基础上只增加了SATA II控制功能的芯片则是VT8237R-Plus。

型号	总线（MHz）	内存	显示核心	显卡接口
PT880 Ultra	1066	DDR400&DDR2 667	无	AGP/PCI-E
PT900	1066	DDR400&DDR2 800	无	双PCI-E
P4M890	1066	DDR400&DDR2 667	UniChrom Pro	无
P4M900	1066	DDR400&DDR2 667	UniChrom IGP (DirectX 9)	无
K8T900	1G	DDR400*	无	双PCI-E
K8M890	1G	DDR400*	UniChromIGP (DirectX 9)	PCI-E

*AMD Athlon64系列处理器的内存控制器在处理器内部，和芯片组无关

4.ATI——巨人的支持

作为新兴力量的ATI，因为得到了Intel的大力支持而相当受人关注，它的产品线也相当丰富，在高中低端市场全面开花。尽管ATI的4XX系列产品刚刚得到认可，但其更新型的6XX系列也已经准备好进入市场了。

最快在2006年的第一季度，ATI就会推出全新的Intel平台芯片组，包括支持CROSSFIRE技术的RD600、内建显示核心的RS600，以及只支持单通道DDR2内存控制器的整合型芯片组RC610。从这一计划中看，尽管Intel需要ATI去弥补其低端市场的不足，但ATI并不满足于在低端市场上作为陪衬，在高端市场方面也投放了RD600这样的产品。为了和C51对抗，RS600中将集成更高端的显示核心，估计将是RADEON X700级别的核心。从目前的消息看，RD600的规格可能和965芯片类似。而RS600只支持DDR2 667内存，在处理器支持方面可能也会有一定缩水。

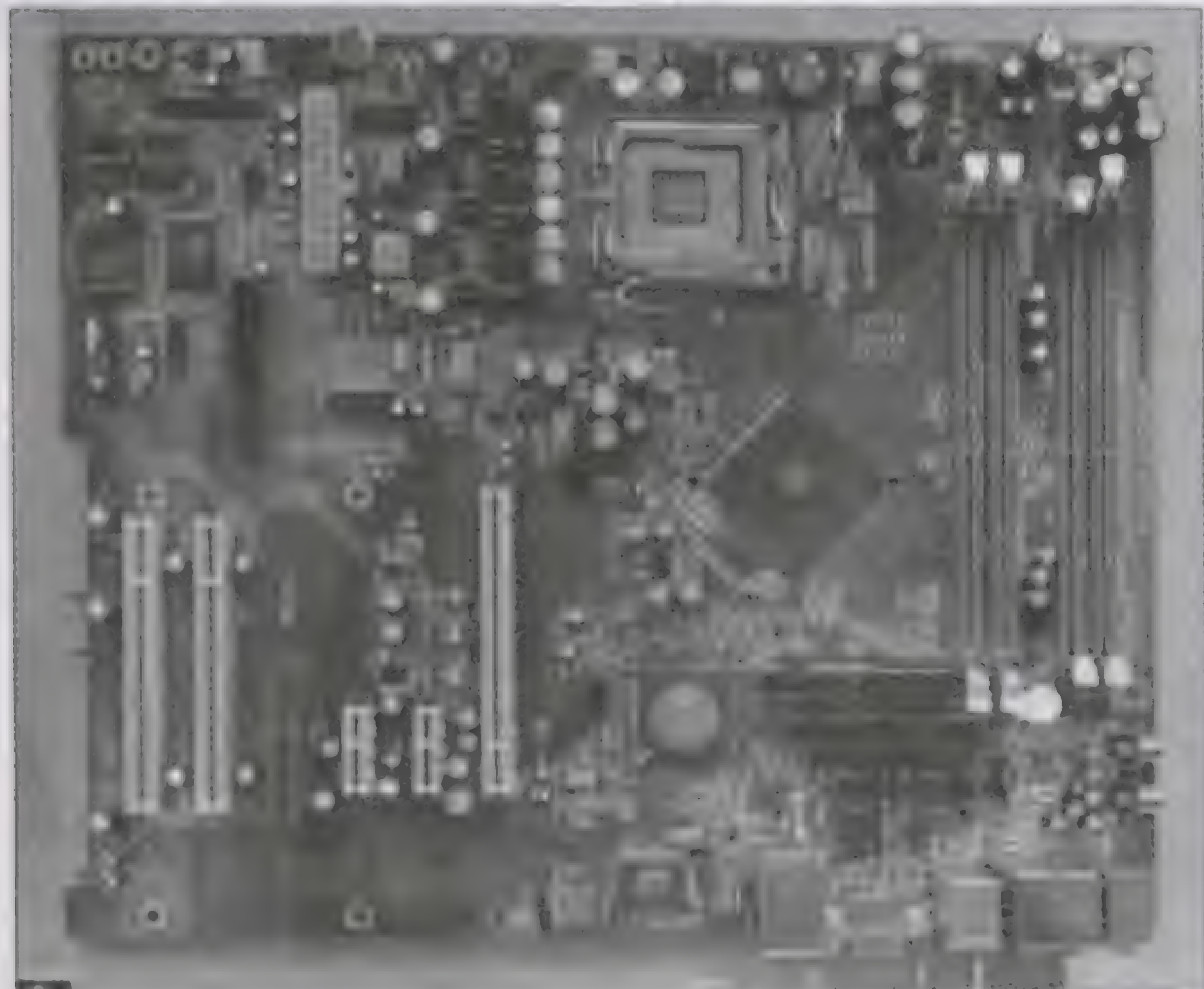
在AMD平台方面，除支持CROSSFIRE双显卡技术的RD580和RD580C两种芯片外，明年将推出支持CrossFire交叉火力的RD690、独立型芯片组RX690和整合型的RS690，其中RS690也将集成和RS600相同的显示核心。

因为南桥芯片设计的缺陷，很多厂商目前推出的ATI芯片组主板多数采用了ULI等厂商的南桥芯片。而在2006年ATI希望通过新的SB600芯片组改变这一状态，其主要的改进便是备受指责的USB控制方面。

5.SiS——OEM不是全部

尽管在零售市场上采用SiS芯片组的主板并不是很常见，但在OEM市场它却取得了非常好的成绩，据称其市场占有率已经达到了40%，而这一成绩竟然是在它只能提供AGP/DDR芯片组的情况下得到的。

2006年SiS的主要任务当然是让自己的产品在规格上回到主流市场，在第一季度SiS的PCI-E芯片组SiS662将进入Intel平台市场，并成为主打产品，不过其仅支持800MHz外频和DDR2 667，内置SiS Mirage 1显示核心，整体规格仍然偏低，估计仍会锁定OEM市场。2006年下半年SiS将推出更适合零售市场的中高端产品SiS665和SiS670芯片组，两者都支持1066MHz外频的Pentium D、DDR2 800内存。SiS665将提供双显卡接口，而SiS670则会内建显示核心。





SiS670芯片

在AMD芯片组方面，尽管从产品线方面看，2006年的SiS770/SiS771/SiS772三款产品分别应对高/中/低端市场，不过从其产品描述上看规格非常接近，均支持PCI-E接口并且内置显示核心，不知道SiS将如何完善其定位。

SiS将在2006年中推出4款南桥芯片SiS966/966L/967/968，全部支持微软新操作系统需要的HD-AUDIO功能，除最低端的SiS966L外，都提供了对千兆网的支持。



SiS966已经开始出现在市场上

总结

从目前得到的资料看，大部分厂商的产品在规格上都没有超越Intel 975X/NVIDIA C51的水平，因此可以说缺乏让人眼前一亮的新技术，不过很多厂商都借此得到了喘息的机会，可以重新完善自己的产品。2006年的芯片组市场将有更多强大而稳定的产品出现，相信它们会带给用户更完美的使用感受和更出色的性能。

PConline.com.cn 太平洋电脑网 市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

行情综述

岁末年初，想必大家的口袋都非常充实，在这个时间里疯狂购物无疑是很多朋友的选择。当然，对IT产品来说，近期也进入了采购高峰，手机、MP3、数码相机等产品成人们猎取的目标；而对于热衷电脑的朋友，升级台式机和购买笔记本电脑的费用则成为新年中必不可少的支出。近期电脑配件及笔记本电脑的价格都有较为明显的下调，这也为大家年底“血拼”花钱准备了充分的条件。

临近农历年底，市场上暂时还没有迎来新一轮装机高峰，但各DIY厂商已开始做准备，降价、促销不断，一些厂家也将新产品留在春节前上市，希望能吸引到消费者的关注。

CPU

最近一个月CPU市场给人的感觉是平淡无奇，多数产品只有小幅度的价格下调。Intel方面，P4 2.8C（散）价格小降10元，目前的报价为1280元；P4 3.0C（散）小幅降价，其目前的价格为1440元。AMD方面，整体价格基本没有变化，64位Sempron 2800+的价格小幅下调，目前报价为640元。

内存

内存近期出现了明显下跌，想升级自己内存的朋友可考虑出手了。现代内存方面，DDR400 256MB/512MB降幅明显，其目前的价格分别为145元和255元。金士顿方面DDR400 512MB/1GB的价格分别降到315元和780元。

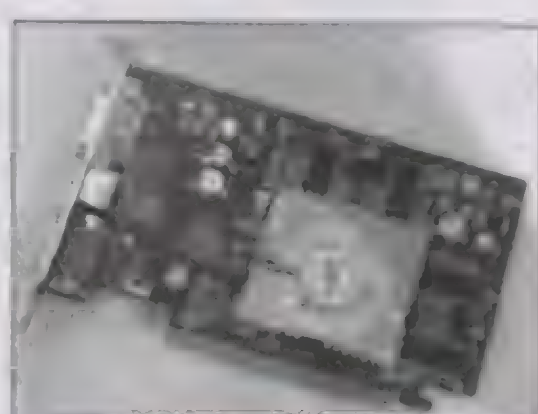
主板

低端市场上，Intel芯片组的产品已开始大面积缺货，替代其位置的将是采用ATI、VIA、SiS等厂商芯片组的主板，它们低廉的价格更适合低端市场。而高端市场依旧是Intel把控着，i945/i955系列搭配双核处理器，将是未来相当一段时间的高端平台。

AMD平台的市场比较混乱，NVIDIA一家独大的情况随着ATI的介入开始出现下滑，ATI凭借集成的高性能显示核心及相对更便宜的价格，迅速占领了低端AMD平台市场。不过，高端市场依旧被NVIDIA的nForce4系列牢牢把控。


SOYO K8T890主板

征。反观ATI，中低端市场的热卖与高端产品的缺货形成鲜明对比，且现在Cross-fire（交叉火力）平台的影响力也不如对手SLI，高端方面还是NVIDIA占据一定优势。

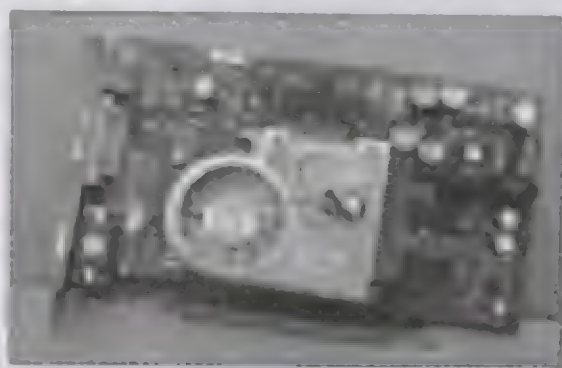

七彩虹X550显卡

硬盘

本月中，硬盘市场出现了一些波动，3.5英寸硬盘价格平稳走低，而2.5英寸笔记本硬盘价格继续攀升。日立笔记本硬盘方面，5400r/m 100GB的价格已回涨到1280元，而5400r/m 80GB的价格已涨到了1140元。

显卡

NVIDIA在低端市场的表现依旧很平庸，AGP不敌RADEON 9550，PCI-E又不敌RADEON X550。不过在中高端方面，NVIDIA凭借GeForce 6600系列及6800系列有着很不错的表现，而GeForce 7800系列更是绝对高端的象


MAXSUN GF6600GT显卡

显示器

液晶显示器在市场上的占有率已相当高了，甚至一些显示器厂家的液晶与CRT产能比已提高到了5：1。批量生产意味着成本下降，目前主流15英寸液晶显示器的价格多在1500～1800元之间，而17英寸大约在2000～2500元左右，19英寸集中在2500～3500元之间，也有个别品牌的19英寸产品卖到了2200余元的低价。CRT显示器已降无可降，800元左右成为二线17英寸纯平的固定价格，而一线大厂的价格依旧在850～1000元之间。

笔记本电脑

笔记本市场最近热闹非常，不仅是由于年底将至，也不单是因为各大品牌的寒假促销，而是因为很多人都想在年底购买一款笔记本。目前市场



便宜总是有人喜欢的，这是最近一款卖得不错的神舟笔记本

的趋势十分明显，新品上市速度明显加快，且与前一段时间明显不同，上市新品的定价都不是很高。市场热点依然集中在低价机型、宽屏机型、轻薄机型和时尚机型，这4种机型目前是万元以下最好卖的，但还是以IBM（**编者注：** *联想旗下的原IBM品牌的笔记本现在主要以Thinkpad品牌推广，近期习惯上还是称为IBM笔记本*）、惠普、索尼、华硕等品牌的产品市场关注度比较高。

索尼的FJ机型目前已上市了，该款机型主打时尚娱乐，并采用宽屏设计。其中最大的卖点就是价格，索尼行货笔记本的价位一直都是比较高的，而这款FJ的最低配置版本才8988元。可见就连索尼这样的厂商，有时也不能不按照市场趋势去定价。当然这款机型也不是没有缺点的，比较突出的就是机身材质不太好，且没有独立显卡。

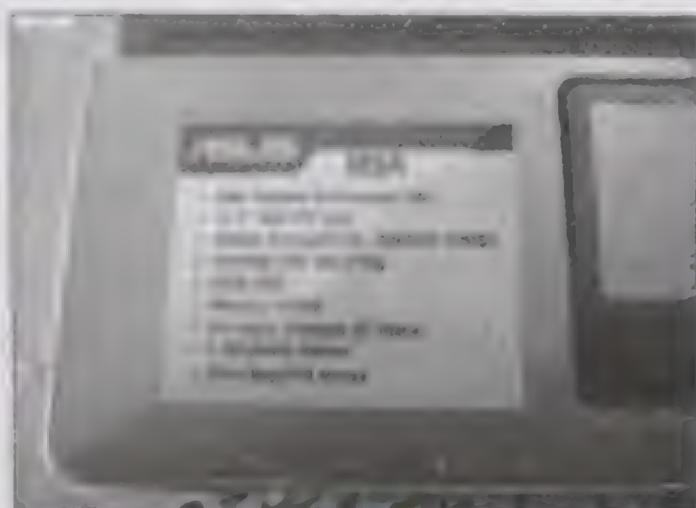


索尼FJ系列笔记本

IBM的T43 CC7一直以高价示人，但在这个寒冬中也难再维持身价，在黯然降价1000元之后，其目前售价为18800元。IBM的高端本虽然还是很贵，但比起以前已开始逐步降低，当然大家也不能以水货的价钱来衡量行货，作为高端首选的T43还是目前商用的最佳选择。

华硕M9A

华硕的M9A可谓是轻薄机型的典范，不仅外观时尚，在保证性能的同时还完美融合了轻薄特性，目前不带无线网卡及操作系统的价格是9999元，就性能来说在万元级别的轻薄机型中几乎没有对手。



M9A配置

PConline.com.cn
太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	IBM	T43 CC7	18800
	惠普	DV1306/DV1381	9999/6999
	东芝	L20	6999
	索尼	VGN-FJ57C	9988
	富士通	S6240	13888
	神舟	Q300P	7888
	Acer	Aspire 3609NWXM	7999
	华硕	M9417A	9988
	联想	旭日125A/天逸80	8700/6999
CPU	Pentium 4	2.0A/2.8C（散装478针）	860/1280
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（散装 800FSB）	1255/1440
	AMD Sempron 64（盒装 754针）	2600+/2800+/3000+	565/640/725
内存	现代散条	DDR400 256/512MB	145/255
	Kingmax	DDR400 256/512MB	195/380
	宇瞻	DDR400 256/512MB	190/370
	金士顿	DDR400 256/512MB/1GB	170/315/780
硬盘	迈拓 金钻9代 3年盒装	80GB/120GB	430/540
	希捷 酷鱼7200.7	40GB/80GB/120GB	370/430/555
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	405/435/560
	西部数据	2000JB/2500JB	680/795
	日立5400r/m笔记本硬盘	60/80/100GB	820/1140/1280
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	1010/970/910/595
	微星	945P Neo-F/915GLM-V/K8N Neo3-F	1450/660/690
	技嘉	GA-8I915P Duo 2.0/GA-8IPE775-G	840/690
	升技	AL8-V/GD8/AN8-V/KV8 Pro	1280/730/820/510
	精英	RC410L 800-M2/NF4-A939	690/790
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 V1.4	490/590
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/910GLM/NF4S/RS482S	630/510/490/640
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	680/460
	青云	PX915-SLI/K8SLI	639/599
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	699/499
显卡	华硕	EAX700 Silencer-2DTV 256MB	1055
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128超值版	550/500
	XFX（讯景）	6200A/啸天狼6800	560/2700
	丽台	A400 TDH 256M/A6600TD	1990/990
	艾尔莎	A620D/955FX黄金版	490/490
	七彩虹	X550CF黄金版/天行6500-GD2超频利器	550/490
	蓝宝	X800GTO 128MB海外版/R9550 128MB加强版	1099/499
	迪兰恒进	镭姬杀手X700 加强版	850
	天扬	X300（HM）终极版/R9550 128MB 128bit	550/490
	双敏	火旋风PCX 7028 TURBO/火旋风PCX 1618 PRO	649/999
显示器	三星LCD	152X/510T/740N/711N	1890/1930/2280/2180
	三星CRT	783MB/788DF/793MB/795MB	1140/980/990/1120
	明基LCD	FP71G+/FP783/FP71E+/FP91G+	1999/2500/2199/2590
	优派LCD	VA712/VP171b/VX724-3ms/VX912	2350/2850/2350/3330
	LG LCD	L1515S/L1530S/L1715S/L1750SQ	1820/1880/2080/2370
	LGCRT	T710S/F730B/T710BH/T910B	890/1030/970/1550
	AOC LCD	151V/152V/171S+/193P	1650/1850/2080/2680
	AOC CRT	771S/772F/782V/784F	920/1060/990/1190

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2005年12月25日。



编者按：一直以来，来信向“问题交流”栏目求助的读者朋友都不少，但求助也要讲求技巧性，一定要尽量把自己遇到的问题表述清楚，这样才能得到“对症下药”的解答。

问题求解信箱：**question@popsoft.com.cn**
问题求解论坛：**http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4**

客座专家 龚胜 苏旅

读者 高树广问：我是个游戏爱好者，我想问一下，显卡所用的**GDDR显存**与普通DDR内存有什么区别？而GDDR3显存与目前常用的GDDR2显存相比又有什么优点呢？

答：GDDR显存与普通DDR内存的主要区别是为显示芯片中的图形数据传输作出优化，比如支持更大的块处理，因此能获得更优质的速度，但成本也比DDR内存更高。同时由于GDDR内存有项称为“on-die termination”的技术，会使发热量增加，大家从很多显示卡上面覆盖着厚厚的散热片就可清楚这点，而普通DDR内存是不需要专门散热片的。

GDDR3可看成是GDDR2的改良版本，采用与GDDR2显存管脚兼容设计，基本原理上并没有多大不同。但与GDDR2相比，GDDR3的工作电压从GDDR2的2.5V降低至1.8V，功耗亦比GDDR2少一半。同时GDDR3采用了区分读、写操作的单端单向Strobe，这较有利于提升时钟频率，只是延迟值会高一些。由于GDDR3这些特性，内存制造商们可更容易地制造出高频率的显存颗粒。同时GDDR3每个颗粒可具有更大容量，目前GDDR3显存支持8M×32bit规格，而GDDR2颗粒只有4M×32bit的规格，因此采用GDDR3能较好控制成本。2005年以来，中高端主流显卡都已开始广泛使用GDDR3显存了。

四川 龚胜

读者 比利问：我现在的电脑由于显卡较差，玩游戏已有些力不从心了，我打算买一块6600系列的显卡升级一下，**听说6600显卡有不同的公版版型，请问具体都有哪些分类呢？**

答：P216公版采用6层PCB设计，是NVIDIA针对6600GT专门设计的板型。相对于P201、P212，P216要简化一些，但供电部分毫不含糊，采用了多个固体聚合物电容。P216公版的显存采用传统方形排列，最大支持256MB容量，通常搭配2ns规格的128MB GDDR3显存。P216公版支持SLI接口，但没有辅助电源接口，显卡输出接口有的采用双DVI接口+S-Video组合，也有采用传统VGA+DVI+S-Video组合的。

P229公版是6600标准版专用PCB板型，为4层板设计。相对于P216，P229公版更加简化，基本采用直插式电解电容，由于核心发热小，散热器也较小，显存只支持TSOP II封装颗粒，最大容量为256MB，显存速度未作硬性规定，由显卡厂商自行掌握。由于芯片本身不支持SLI功能，未提供相应接口，也没有辅助电源接口。此外，还有针对6600GT AGP版设计的P218公版，由于6600系列属原生PCI-E芯片，因此P218采用了HSI-A4反桥接芯片将PCI-E转为AGP接口，并省略SLI接口。为了给桥接芯片留出空间，显示核心作了45°旋转，P218最大支持256MB GDDR3显存。

四川 龚胜

读者 张祺问：我有一个带路由的宽带猫和Hub，以前多台电脑通过这个猫可同时上网，但现在只能一台电脑拨号上网，**而局域网里用其他电脑不能拨号了。**这是为什么？有没有别的办法么？

答：多台电脑共享账号同时上网有很多好处，不但可解决网络费用，充分利用网络带宽，而且机器之间还可共享文件数据和打印输出设备服务。根据你的描述，估计很可能是宽带业务供应商对宽带连接账号进行了某些限制，规定一个账号只能分配一个IP地址且不能重复登录，因此就无法通过交换机让多台电脑同时上网了。解决的办法只有使用软件代理服务功能了。使用软件代理服务必须要指定一台性能较好的主机作为服务器，如果主机在使用时出现故障，则其他从机也无法正常上网了。目前可供使用的网络共享软件主要有两种。一个是代理服务器（Client Server）方式，即将指定主机设置为代理服务器，其他客户机必须通过该主机访问网络，访问时主机先到请求的网站下载相应资源并保存到本机硬盘作为缓冲资源，然后再发送给发出请求的从机。代理服务器方式控制能力强，具有有效提高访问速度、降低使用带宽等优点。另一个是网络地址转换（Network Address Translator）方式，用户只要把服务器主机的地址设置成从机的网关即可，这样使用起来非常方便，但相对来说管理控制能力较弱，如果多个从机同时访问一个网站，就无法充分利用主机的缓冲资源。WinGate、Ccproxy等软件是典型的代理服务器方式，而SyGate等软件则是

客座专家 龚胜 苏旅

网络地址转换方式，根据你的情况，可自行决定选择软件代理服务方式。

湖南 苏旅

读者 幻境问：请问**怎样备份主板BIOS文件？**如果我刷新BIOS文件错误，怎样才能还原备份的文件？可用Ultra32之类的二进制文本修改软件更改BIOS备份文件里面的信息么？

答：首先建议你要充分认识到刷新主板BIOS的风险。一旦失败就很难恢复，如果没有处理经验就只能送修主板更换BIOS芯片了。如果主板没有什么大的问题，建议还是不要随便刷新BIOS文件为好。备份和刷新主板BIOS文件需要有相应的操作工具，虽然现在有一些主板已率先推出在Windows操作系统下使用的BIOS刷新程序，可方便地对主板BIOS进行备份刷新等处理，但还有不少主板仍然采用的是DOS模式下的专用刷新程序。鉴于很多主板都是采用的Award BIOS设计，那么就应该选择Awdflash.exe这个BIOS刷新程序（如果是采用AMI BIOS设计的主板，则选择Amiflash.exe这个刷新程序）。这些工具一般在主板厂商的网站上都会有下载。以Awdflash.exe为例，用DOS启动盘引导系统后，找到该刷新程序目录，键入Awdflash/?即可查看相应的操作参数。此时可知/py是自动完成BIOS刷新操作的选项，而/sy则是备份BIOS到磁盘的选项。此时键入Awdflash backup.rom /sy即可对主板当前BIOS文件进行备份，而备份文件名为Backup.rom。当然，你也可对备份文件进行还原，直接键入Awdflash backup.rom，然后依据屏幕提示进行操作即可，如果是Awdflash backup.rom /py则意味着自动完成BIOS刷新操作。对于备份出来的BIOS文件，建议不要轻易更改里面的内容，因为有的BIOS文件进行了压缩，如果任意修改，很容易导致文件被破坏，而今后再使用这种被修改的BIOS文件去还原系统，很可能就会出现刷新失败的情况。

湖南 苏旅

读者 布河问：我的读卡器是USB 2.0版本的，为什么每次接入SD卡传输照片时速度很慢？此外请问这种**USB读卡器能不能热拔插**，我试了好几次，觉得没问题。另外，我拍摄的数码照片上面为什么人像会出现红眼的问题，怎样才能消除呢？

答：读卡器虽然是USB 2.0的，但如果SD存储卡本身的读写速度太慢，或接入主板的仅是USB 1.1接口的话，也不能保证USB读卡器的高速读取。所以请先检查一下SD存储卡的速度标识及主板USB接口的版本，以免出现高速度低性能的瓶颈故障。

理论上USB设备是可直接热拔插的。但支持该功能并不意味着任何时候都能热拔插，而且在Windows操作系统中，对于USB存储设备（包括读卡器）的使用是建议先使用软件断开连接再硬件断开连接。如USB存储设备在安装时，Windows系统右下角的任务栏中会出现一个外部设备接驳图标，用户可通过手动选择上面的"停止"选项来停止外接设备工作，进而再拔插USB存储设备。对USB存储设备随意进行热拔插容易导致如下问题出现：第一，随意热拔插容易导致数据传输不稳定，使得数据交换受到破坏，出现大量垃圾文件；第二，随意中断外部设备容易导致Windows操作系统出现不稳定状况；第三，突然中断传输和接驳拔插容易导致USB存储设备存储芯片出现存储错误，导致存储空间变小、文件丢失等，甚至有的USB闪存由于本身质量不好，过多地随意拔插容易导致闪存芯片故障。

小巧的数码相机在拍摄时出现"红眼"现象是正常的，如果相机闪光灯与镜头光轴距离过近，在外界光线很暗的条件下人的瞳孔会相应变大，当闪光灯的闪光透过瞳孔照在眼底时，密密麻麻的微细血管在灯光照应下显现出鲜艳的红色被反射回来，因而就会出现"红眼"现象，解决的办法很简单：第一是设置数码相机的闪光为防红眼模式（其实就是预闪功能），第二就是使用Photoshop CS、Turbo Photo 4等照片编辑软件，它们都带有修复红眼照片的功能，使用鼠标点击操作即可达到消除红眼的目的。

湖南 苏旅

读者 FF78问：朋友装机时不小心把主板上的USB线插反了，结果把**32MB的U盘烧了，还能修理么？**还有，我的Windows XP速度太慢，所以我又重装了Windows 2000系统，但D盘上的很多软件都打不开了，这是怎么回事？

答：首先建议你把U盘放到主板其他的USB接口或其他电脑上确认一下其是否真的损坏，也有可能是主板的USB接口出现了故障。如果是过了保换期的U盘损坏，建议没有必要修理了，因为目前U盘价格已大幅回落，如128MB的价位仅在120元左右，与其花钱送修不如重新选购容量更大的产品。后一个问题，根据你的描述，重新安装了操作系统，从而导致以前安装的一些软件不能正常运行了，这种情况是很正常的，因为PC机的许多软件是需要通过安装的方式才能正常运行，其中不但包括了文件定位、解压缩的步骤，同时也包括了往Windows操作系统的注册表（可视为一个特别的数据库文件）中写入软件运行参数（如部分软件运行时需要的注册码信息等）的步骤。如果你先前使用的软件在安装时对注册表写入了信息，那么重装系统后一般需要重装该软件才能正常使用。如果你先前使用的软件为免安装版本（如一些绿色软件），那么一般都可直接使用。

湖南 苏旅

十年江湖，论剑北大

——记“科技点亮生活”IT传媒系列论坛《大众软件》专场

■北京大学新传社 李星野

2005年12月9日晚，北大英杰交流中心新闻发布厅内笑语阵阵，由北京大学学生会、《大众软件》杂志社主办的“科技点亮生活”IT传媒系列论坛《大众软件》专场：“风雨十年路&中国IT产业多数派报告”正在进行中。到场参加交流的有《大众软件》杂志社编辑部的成员、特邀业界嘉宾以及慕名而来的燕园学子。由幕后走向台前的IT传媒“英杰”们正咸聚北大，溯“游戏”十年风云，论“刀剑”百家长短……你方唱罢我登场，台上台下一台戏，现场气氛十分活跃。



首先登场的是杂志社资深专题记者冰河。这位略显腼腆却不乏幽默感的“老记”，以一句“我在台上是靶子，尽量扔砖头”逗得台下听众前仰后合，但是他的肺腑之言的确让台下听众颇生感慨之情。面对就业问题，冰河的“男怕入错行，女怕嫁错郎”着实让听众在笑过之余有所思考：个人首次择业对于融入社会有着重要的标识意义与后续影响。面对多数听众对“自身特长”的茫然无知，冰河认为这是缺乏自我认识与应变能力的表现，在新环境中无法适应新的考量标准。

《大众软件》编辑部主任田震，则将观众的视角引向了中国电脑游戏的十年征程。从1994年第一款游戏《神鹰突击队》至1995年永远的经典《仙剑奇侠传》的诞生，再到2005年本土网络游戏的强势出击，中国本土化游戏已经初具规模。而在这段风云史中我们不得不提起《仙剑奇侠传》，田震的一句“传统与反传统”似乎可为这一现象作一结语：正是由于“仙剑”以中国传统文化为底蕴，使得它成为国产PC游戏史上的经典之作。

令人兴奋的是，田震代表《大众软件》杂志在会场上隆重发布了《2005年中国电脑游戏产业报告》的简略版，概括地讲述了2005年中国电脑游戏产业的情况。这份刚刚出炉的权威报告，秉承往年游戏产业报告严谨务实的风格，客观而冷静地记录与分析了2005年的中国电脑游戏产业，获得了场上观众热烈的掌声。

此后，《大众软件》执行主编王晨和特邀嘉宾——中视网元CEO傅世华先生分别发表了讲话，阐述了个人对电子游戏和IT纸媒体的理解，并现场抽出多件礼物赠给观众。同时，也是热心读者的北大学子们当然不会放过向一直“只见其文，未见其人”的编辑们提问的机会：如何看待纸质媒体的衰落？将采取何种措施延续《大众软件》的辉煌？对于“网游”您是否参与？持何种态度？在这里，有必要将傅先生的一段话与大家分享：“人生是一条正路，任何休闲活动都是休息站；而很多网络游戏是一条虚拟的路，执迷其中的很多人错把它当作真实的路，结果就回不来了……”或许这段话能给在网游中“执著”的某些人以警示。

活动在抽取特等奖的高潮中结束，但仍有不少同学留下来与杂志编辑恳谈。“《大众软件》十周年专场”展示了真实的《大众软件》采编群体，他们是一群敏锐、执著、坚持理想、引领时尚的IT传媒人！

花絮

IT人印象

冰河 这样一位资深记者在台上讲话时显得格外紧张，以至于要主持人为他圆场：“他们都是幕后工作者，站在前台比较腼腆。”

傅世华 看上去成熟老到的他却自称是一个爱玩的人。他与游戏结缘将近30年，似乎可以说是见证了游戏历史的发展。当他说到“05年没有太多的单机游戏问世是因为我们公司在资本运作方面不足，我保证06年你们会看到单机游戏活回来”时，场上欢声雷动。

（北京大学新传社 郭雅婧）



编辑部的故事

拜年了！

■主持人 林晓 嘉宾主持 朱小虾
本社临时通讯员 大漠小虾

5、4、3、2、开始……林晓姐姐带着甜美的微笑出现在镜头前，"爆竹声中一岁除，春风送暖入屠苏。各位亲爱的读者，狗年的春节就要到了，在这里我代表编辑部的全体人员，给——"

"……给大家拜个早年！"屏幕前突然冒出一个高瘦的身影。

"啊？是谁抢我的话茬呀？小虾，怎么是你？你刚才在说什么？"林晓姐姐吃惊地问。

"我在用家乡话给大家拜年呀！"

"哦，我知道了，那么为什么你今天也在这里？"

"这很重要么？好吧，其实是我买不到火车票，只有大年初一再出发……"

"啊，这样呀！"林晓姐姐恍然大悟，"那么今天就由小虾和我来主持这个节目。大家知道，人家CCTV每到春节都给大家播联欢晚会，可咱'大软'呢，一到过年人都跑光了。所以我就想呀，今年在POPTV搞个电视连线，把'逃'往各地的大软众将'揪'出来跟读者们说几句。不是随便说的，每个人的说话内容都要和狗年的'狗'字有关。小虾你说，先叫谁？"

"怎么吉利话你说，揪人的事就找我来？要我说嘛，我们先揪出远在祖国最西端的同事，冰河，冰河，你听到了吗？"

冰河："早听到了，别老嚷嚷吧的，我在荒地里都快冻死了！好不容易回趟新疆，也不让人安生！有什么好说的？我想啊……希望大家多关注我们做的专题，多给我们出谋划策，提供新闻线索。对了，小虾，帮我买张充值卡充了，我刚到家手机就停了，没法给GF发短信……"

小虾："什么乱七八糟的呀，说句和狗年有关的！"

冰河："我希望'魔兽'资料片开新种族'狗头人'，可以吧？哈哈。"

林晓："晕，这个人真受气。好了，我们不理他了，下面我们请出'大软'最受欢迎的男编辑——8神经。"

小虾："这个转场也太生硬了吧，[illegible]，我已经看到8神经招牌式的眯笑了，老8，先把[illegible]了……"

8神经："大家好，呵呵，刚听小虾的话，我和冰河不太熟。怎么说呢，'够利的话'今年更够利了啊，希望大家惠让。另外祝大家新的一年身体健康吧。去年回家碰到一群哥儿们，一度留神喝至华丽地呕吐，实在对不起[illegible]，哦，还要个'狗'字！祝咱们的AC米兰队狗年行大运，灭了尤文图斯！灭了切尔西！"

林晓："谢谢8神经！小虾，AC米兰我知道，尤文图斯和切尔西是干什么的？"

小虾："你知道'祖云达斯'和'车路士'么？"

林晓："……"

小虾："好了，现在我们要访问另一位西北人Artec，从画面上看，Artec似乎刚吃完一碗牛肉面……"

Artec："大家好！祝愿大家在新的一年大吉大利，手机升级多看看偷的硬件栏目。咳咳，借这个机会我要给大家推荐一款很不错的耳机，这款耳机批发价只要70块钱，它的音质……"

小虾："你搞什么？这不是你在编辑部推荐了一圈的那款么？最后说一句吧！"

Artec："那好，我正在兰州马子禄牛肉面馆吃面，大家能在'狗狗'（Google）地图搜索里找到我的位置吗？"

林晓："晕倒，还是广告。"

此时，连线节目已经渐渐接近尾声……

林晓（抒情地）："零点的钟声就要敲响，此时此刻，还有许多奋战在生产第一线的人员无法与家人团聚（屏幕上出现CCTV门口执勤的武警官兵形象），现在我们就连到还在印厂为最新一期'大软'做最后把关的野花和Cross，野花同学？"

野花："人在哪，Artec、冰河、8神经，先别急急急，你们的栏目每页都有错，这月奖金全扣！"

小虾的耳机里传来数人的惨叫声，接着听到帮主**King**的怒吼："嗯，这个节目不错，谁的点子啊？"

小虾（赶紧举手）："我的！我的！是我的……"

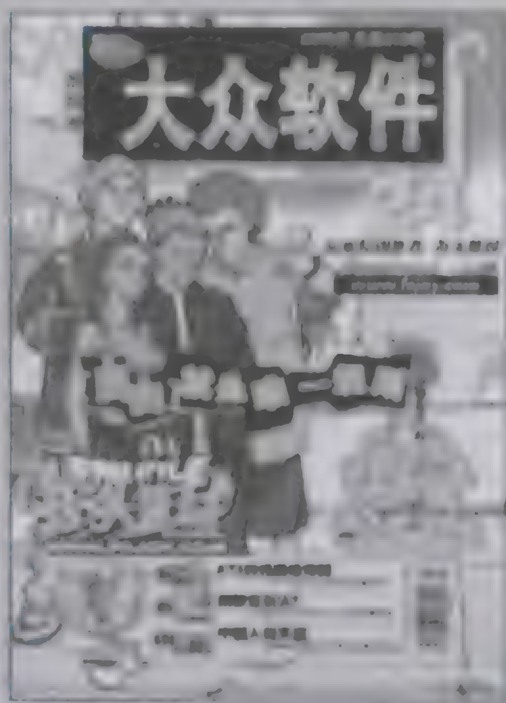
小虾："下面我们念几条手机短信，这都是来自大软众的问候。"

林晓："朱铁说，春节就要到了，快把难吃的月饼都送给你的亲朋好友——嗯？不对呀。"

小虾："这条是Littlewing的，'多杀木马少被盗号，咱们BWL见！'有够直接的。"

林晓："Cross这条是祝大家新年GO上一层楼！"

（Suki、星辰、Say等众小编画外齐唱声：恭喜发财，红包拿来！）



这期“数字码头”介绍掌机的部分蛮好，希望明年大软能多点篇幅介绍电子游戏方面的内容。（**快评手 枫寒**）

啊，又是一年啦……鹰头马都是第三届了，一直都喜欢这个奖项，比超女的娱乐性还强呢！（**快评手 熊猫王**）

《微软在玩火？——Microsoft Office 12 Beta试用报告》一文写得很好，不过其试用版就有1.3G之大，并且1.7G的CPU＋512MB内存都很慢的话，我想正式版还指不定是什么可怕的东西呢。想想还是国产软件好，WPS 2005的安装包才15.6M，安装后仅65.8M；从安装到使用，几分钟就可搞定，并且能实现Office的大部分功能。

至于ATI的那块板子虽然好，只是太贵了。笔者用845的板子就觉得不错（魔之左手：做人要有追求嘛！），不用太烧包了（购买者：你说什么？）。当然，如果票子多的话，也就无所谓了。（**快评手 废话娄子**）

请你点评：针对2006年第02期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

刊标的故事

■河南 杨哲

我是一名书标、刊标、报标的收藏者，自1998年“三标”问世以来，我收集到了绝大部分藏品。2005年5月我从相关资料获知，1999年中国书标工作委员会与《大众软件》杂志社联合，为《大众软件》杂志制作了一套精美的刊标。于是我向中国书标委员会求助。由于多方面的因素，他们无法满足我的需求。又经过市场搜寻及藏友中找寻，但仍然一无所获。抱着试一试的想法，我与《大众软件》杂志社取得了联系。编辑部田震主任在电话里耐心听取了我的要求。由于发行量少，时间较长，他当时不能给予我肯定的答复，但他告诉我会尽力帮助我的。在焦急渴望、忐忑不安的几天等待后，我接到了他从北京打来的电话。他告知我经过仔细的寻找，终于找到我想要的刊标，并且无偿地给我邮寄过来。

那一刻，惊喜、激动、兴奋、满足之情充溢内心，这种感觉也许外人是无法体味的。在此之前我并未接触过《大众软件》杂志，与田震老师更是素昧平生，但远隔千里的一个陌生电话却让他如此认真地对待（编注：以下省略若干字）。从他的身上也折射出《大众软件》的办刊宗旨——一切为读者着想，为读者提供最优质的服务。

刊标把我与《大众软件》联系在了一起。当我手捧这本杂志，阅读着如此丰富的电脑应用知识和精彩的娱乐内容时更让我爱不释手。从今以后，我也会成为《大众软件》众多忠实读者中的一员。感谢《大众软件》的编辑在繁忙紧张的工作中挤出时间给予我的帮助，相信并祝愿《大众软件》越办越好！

DR留言板

网友 陈君

今天一不小心看到了2005年第23期上日向同学的留言，两年前的经历（高考冲刺）突然涌现在眼前，非常怀念高中时的生活。现在想起来，发现以前学习的时候是多么的幸福，大家天天聚在一起上课，一起做作业，感觉很开心。不过我的高考可是稀里糊涂地过去的。那时候，我的成绩在班上算是中等（也许就是因为这样，后来我高考才超常发挥，没感到有多大压力嘛）。以前我们班可是全校重点啊，那些尖子生的压力可就大多了，有一个智商超高，平时成绩不是第一就是第二的，结果高考觉得考得太差，重修了一年，那都是学校惹得祸！

呵呵，说了些我的经历，主要是想告诉师弟师妹们，高考没什么，没必要时时挂着它，一切凭实力搞定。现在的你们，做题的能力、技巧都会了，以后这半年就是要保持这种状态（坚持练习做题）。当然游戏时间也是肯定要有的。还有，坚持自己喜欢的体育锻炼，有可能的话，每天抽点时间去运动，这是很有帮助的。以前隔壁班的一个高手，在高考的时候还经常去打篮球，高考也没让大家失望。

网友 Y fiNAL

我是一名高三学生，也是一个Game Developer。我蛮喜欢看DR，今年的鹰头马奖没有去年热闹啊，不过今年的大作也不多。我比较喜欢FPS游戏，现在的游戏都只注重什么HDR、DX9的HLSL之类的，游戏性都不强。Quake 4居然用的是DOOM 3的引擎，真是令人失望啊！Quake的日子估计不长了，如果Id Software还把它给Raven去弄的话。

林晓：单机游戏还是有希望的，我相信。

转让大软杂志及周边出版物！

辽宁 danger ghost

现还有少量存品，需要的朋友从速。

大软100期攻略精华（100+100攻略）上、下册（共70元）

新编辑部故事——走在大软边上（漫画书）一套3册（共23元）

《大众软件》1997、1998、1999、2000年合订本，2000年、2001年全年《大众软件》杂志。

我的QQ号是16747447，有需要上述书籍、刊物的朋友请加我的QQ。

起来！不愿做奴隶的人们！

——《抗战 Online》义勇军大招募即将启动

在这个世界上，有一首歌，每当听到的时候，我会把手放在最靠近心脏的地方虔诚伴唱；

在这个世界上，有一首歌，每当听到的时候，我会本能的激动和颤抖，肃穆中热泪盈眶。

"起来！不愿做奴隶的人们！把我们的血肉，筑成新的长城！……"在这样壮烈与激昂的歌词中，被压迫和奴役了一个多世纪的中国人苏醒了，经历艰苦卓绝的八年抗战后，我们用巨大的牺牲，换来了整个民族与国家的独立。同样在这样的歌声中，一代又一代的中国人成长起来，虽然义勇军的时代已经过去，然而义勇军的精神永远激励我们勇往直前。

《中国抗日战争史》是这样写的："抗日义勇军，是为保卫民族独立而战的民众抗日武装，它有力地打击了日本帝国主义的侵略气焰，大量歼灭了敌人的有生力量。"时间的年轮永不停止，关于那场战争的创伤已经日益遥远，当那些鲜血和硝烟在历史的尘埃中慢慢模糊时，《抗战 Online》在2005年带给大家这样一个机会：重温那段惊心动魄的历史，找回整整感动和激励了几代人的抗日精神。

沧海横流，方显英雄本色。1945年至2005年，60年过去了。60年前那场决定世界前途命运的伟大胜利，永远铭记在我们的心中。在激越高亢的《义勇军进行曲》歌声中，默念着这些令人热血沸腾的词句，我们仿佛回到了60年前战火纷飞的战场，化身为义勇军一员投身抗战前线，奋勇杀敌。2005年12月，在中国共青团中央的指导下，宝德集团依托强大资金和技术实力，将让玩家体验在前所未有的民族灾难面前，全国人民毅然奋起，英勇抗日的历史——《抗战 Online》义勇军大招募将在这个冬天激情引爆！

《抗战 Online》义勇军招募将面向所有关注游戏和这段历史的国人，并倾力为大家打造一个沟通、交流与体验的平台。前事不忘，后事之师，只要你想体验，在《抗战 Online》官方网站注册后即可加入义勇军，成为"抗战勇士"。"抗战勇士"在游戏内及官方论坛上均有勇士头衔，可以参与游戏官方网站及论坛的各种公开活动，并且有机会获得封测及内测帐号，在第一时间体验游戏。

同时，通过达到一些特定的要求，"抗战勇士"还可以申请加入"抗战先锋队"。抗战先锋队享有抗日勇士的所有权利，同时能够优先获得游戏的封闭内测帐号和内测帐号。抗战队员作为游戏里的"抗战"中坚力量，同时也享受更多英雄殊荣，有机会获得官方制作的特别的纪念品。

成为"抗战先锋队"一定时间后，我们还可以申请成为"抗战宣传队"。抗日战争期间，无论在危机四伏的敌后还是在烽火连天的前线，总是能看见我们的抗战宣传队员的身影。他们的存在能鼓舞士气、振奋人心，给艰苦的抗日战争带来了一道亮丽的风景。成为抗战宣传队员后即可享有抗战先锋队员的所有权利，并且在游戏公测后保留特殊的部队番号，拥有特殊的游戏道具。

不想当元帅的士兵不是好士兵。同样，作为最优秀的抗日义勇军战士的代名词，"抗战特派员"也是许许多多义勇军战士奋斗的目标。这是一种荣耀与信任，他们肩负着更重大的责任和更殷切的期望；与此同时，他们在抗日战争中也承受了更多其他人不可想象的伤痛。正是因为有他们的存在，我们的抗日精神才能在各方面的打压和排挤下，以星星之火，成燎原之势。抗战特派员将成为义勇军队伍里最受人尊敬的战士之一，只有成为抗战宣传员后才能够申请，除了拥有宣传队员的若干权利外，还将享受更多特别待遇。《抗战 Online》官方也将聘用他们，担任游戏的外联论坛斑竹等等。

警钟长鸣，勿忘国耻。沉痛而深刻的反思来自于对历史的了解和正视。在世界反法西斯战争胜利60周年的时候，《抗战 Online》给我们展现了一副波澜壮阔的抗战史诗画卷。在《义勇军进行曲》雄壮激昂的旋律，坚定勇敢的节奏中，中华民族万众一心，勇往直前，取得了抗日战争的伟大胜利。

历史不容忘却，让我们一起去见证那段惊心动魄的历史，向在抗日战争中为国捐躯的民族英烈们致敬，向全世界展示中华民族的抗日精神和民族之魂！

爱国主义教育网游《抗战 Online》震撼推出，奏响中国民族网游最强音！

《抗战ONLINE》官方网站：http://www.pkjp.com.cn/
《抗战 ONLINE》官方论坛：http://bbs.pkjp.com.cn/





音乐无限——永不消失的征途

"音乐无限，让你青春精彩无限！"

当小编得知要测试《音乐无限》的时候，波澜不惊的心情激起了层层海浪，本已滚烫的热情如火山喷发，一发不可收拾。休闲游戏，我的最爱！

从了解得知，这是一款音乐休闲类网游，而且是国人自己开发制作的。呵呵，这样更符合我胃口了。为什么呢？

《音乐无限》游戏总体风格比较明亮，人物制作较为精细，设计上也体现清新、可爱，造型时尚、活泼。每个角色搭配独特的乐器和服饰，通过玩家自己的组合，能在游戏中达到个性化。但现阶段服饰过少，还不能达到预期效果。我想等到大部分玩家参与测试或者公测的时候，绚丽多彩的服饰搭配，一定能让玩家在视觉上更快的喜欢和适应游戏。

人物特效总的体验就是"炫"，在获得高分或触发条件后，搭配个性的动作，华丽的光效，给人的感觉非常漂亮。小编就因为太着眼于绚丽特效，进而影响左边的音乐弹奏，创造高分的机会就这样无情的从手边溜走了，"都是炫彩华丽惹的祸"！

总体来讲游戏画面是《音乐无限》的一个亮点，除去基本操作界面过于普通外，在正式音乐弹奏中每个细节都仔细刻画过，但过于追求画面的华丽，和游戏主体以音乐为主有些冲突。不过你要是弹奏累了边欣赏音乐边看别人的舞姿也是不错的选择。作为音乐类游戏，《音乐无限》做得算比较好，搭配轻松、休闲的音乐，让玩家进行界面操作时，能以快乐的心情开始游戏。



游戏音效：

《音乐无限》的音乐与界面操作搭配不错，每个按键的悬停和选中都有相应的音效提示玩家。因为现处于初步封测中，所以演奏音乐曲目数量较少。但随着游戏的公测，将会正式推出更多和最新的音乐让玩家选择。

小编一路体会下来，还发现音乐和音效的各个环节都做得不错，称得上是款极好的音乐游戏。特别是在游戏中，对于弹奏音效的制作都比较细心，针对每首歌都做了精心的调节，弥补了以前同类游戏对于音效处理上参差不齐的缺陷，这点让我很期待哦。



游戏操作：

游戏操作界面简单、明亮，各功能操作均能快捷实现。不会发生对于相应功能不理解的情况，整个界面只用鼠标即可完成所有操作，体现了休闲类游戏的简明。

游戏中可以快速的调节音乐和音效的音量，以达到自己需求的效果。

对应七个弹奏键进行音乐的弹奏，简单方便，只需要手指轻动，即可让玩家融入到音乐中去。对于默认按键不适应的玩家，可以随时更换相应按键位置，很人性哦。

休闲类的游戏，操作一向简单方便，在这方面《音乐无限》也沿袭同类的游戏的风格，让各阶层的玩家都能轻松、快速上手。

后记：

当第一款音乐休闲游戏《劲乐团》出现的时候，小编我心怀崇高激荡的心情将它隆重的请进了我的个人电脑，犹如迎娶新娘一般的忐忑与激动，内心更是开心不已。当时正值大学毕业之际，无更多精力去玩这款音乐游戏。后来找到工作就忙于工作了，就此荒废。

当现在我再看《音乐无限》的时候，内心又重新燃起了征服的欲望，"重出江湖"的冲动便连绵起伏而一发不可收拾，也许她在我久旱的心田注入了重新复苏的源泉，我将注定是她生命中不可替代的王子。嘿嘿！音乐无限！想象无限！



最低配置：

CPU：赛扬 800
内存：128M
硬盘：1G
显卡：nVidia GeForce2（显存16M）

推荐配置：

CPU：PIV 1.7G
内存：512M
硬盘：1G
显卡：nVidia GeForce4及以上（显存64M）

魔兽世界桌面游戏即将全球上市

巨大的多人角色扮演在线游戏“魔兽世界”将出现在你的桌面！

随意扮演你喜欢的角色和种族，在巨大的桌面游戏中去探索艾泽拉斯的世界！对战、收集财物、获得经验提升等级，逐渐变得足够强大去和所有大陆最强大的英雄抗争。魔兽世界强手棋为2－6玩家娱乐而设计，每次游戏的时间基本在2－4小时，进入魔兽世界吧！



为了达到暴雪“经典收藏”的制作理念，足足5公斤的魔兽世界强手棋内包含华丽工艺制作的组件，超过200个精心雕刻的塑胶玩偶，代表魔兽世界的各种种族、怪物和英雄。无论是制作还是设计，都是强手棋行业顶级水准。

其中包含：

详细规则手册一本

大型游戏桌面棋盘一块

120个怪物玩偶，包含

8个绿色、4个红色、4个蓝色 鱼人

8个绿色、4个红色、4个蓝色 木爪豺狼人

6个绿色、3个红色、3个蓝色 食尸鬼

8个绿色、4个红色、4个蓝色 血色狂热者

4个绿色、2个红色、2个蓝色 娜迦海妖

4个绿色、2个红色、2个蓝色 巨大的熔岩蜘蛛

4个绿色、2个红色、2个蓝色 夜行狼人

4个绿色、1个红色、1个蓝色 枭兽

4个绿色、1个红色、1个蓝色 菲拉斯的食人魔

6个绿色、3个红色、3个蓝色 寒冰鬼魂

2个绿色、1个红色、1个蓝色 末日卫兵

2个绿色、1个红色、1个蓝色 幼龙

2个绿色、1个红色、1个蓝色 巨型地狱火

16个角色英雄玩偶

7张双面的角色属性表

2张单面的角色属性表

63个角色计数器卡（每个职业7个）

15个纸板眩晕符号卡

15个纸板诅咒符号卡

6个纸板背包符号卡

6个纸板魔法书符号卡

1个沙漏标志卡

216张职业卡

120张装备卡

40张联盟请求卡

40张部落请求卡



47张事件卡

5张巫妖王克尔苏加德事件卡

3张BOSS卡

58个魔法值符号卡

58个生命值符号卡

138张金钱符号卡

40张攻击符号卡

20张防御符号卡

21个八面骰子

2张怪物属性表

5张卡扎克计数器卡

1张巫妖王克尔苏加德计数器卡

1张奈法利安计数器卡

5个古迹符号卡

6张联盟请求符号卡

6张部落请求符号卡

8张战争符号卡（4种颜色，每种颜色2张）

12张动作符号卡

魔兽世界桌面游戏开始预定

据来自GamEdge的官方消息，GamEdge公司获得魔兽世界桌面游戏在中国的排他性独家销售权。

魔兽世界桌面游戏达到了全球强手棋顶级专业制作公司德国FFG公司认为的史诗级标准，这也是该公司制作桌面游戏的最顶级规格。该商品重达5公斤，内含超过200个玩偶棋子。

在中国这批魔兽世界桌面游戏将采取限量发行策略，总共仅仅发行750套。每套会配备一张GamEdge制作的收藏卡。中国官方发行价799.5元人民币，中国地区已经开始接受全国广大魔兽世界玩家的预定。你可以在我们官方网站的首页和网上商城中预定，我们将根据款到确认时间的先后按照顺序为用户分配一个号码，号码为001－750中的某一个。我们将随机抽取其中的64个号码随机赠送64个铜制的魔兽世界角色玩偶，此批小玩偶乃全球限量发行版，中国仅64个，采用精铜制作并作仿古处理，线条轮廓精致清晰。我们将在12月15日完成预定后进行随机抽奖，并在12月20日发货前将中奖号码和相应的玩偶公布于GamEdge公司官方网站：www.gamedge.net。



带你一起体会学习游戏动画制作的乐趣

——上海大学CIA游戏动画培训随访记





据国家新闻出版总署的最新统计显示，2004年中国网络游戏市场规模达到24.7亿元，比2003年增长了近5亿元。按照目前的发展速度，预计2009年将超过百亿元。

伴随着游戏产业的发展，人才的缺口是不可忽视的问题，许多大学纷纷设置游戏、动画专业。许许多多的游戏动画专业培训机构也应运而生，众多年轻的游戏玩家都进入学习，渴望借此进入游戏制作人的行业。那么设置什么样的课程、选择什么样的培养模式才是通向游戏职业的正确的道路呢？带着这个问题笔者走访了国内较有代表性的游戏动画培训机构上海大学CIA游戏动画班，收获不少，在这里和大家分享。来到上海大学，通过和老师的接触，对CIA游戏动画的课程体系有了如下的了解：

CIA游戏动画培训体系是上海大学成教学院、上海群星职业技术学校等院校与上海希蔼恩数码科技有限公司（CIA数码）合作，吸收北美先进的动画游戏教育资源，开展以传统动画、三维动画、影视制作、游戏设计为主要专业方向的游戏影视动画教育培训。目前开设的主要专业是培养游戏美术设计人才的游戏动画专业。走进正在上表演课程的一个班，吓了我一跳，差点以为进了疯人院，所有的同学都在做很奇怪的动作，有的在地上模仿爬的动作，有的似乎是互相厮打，还有的来回跑步；更绝的老师手上还拿着秒表，不停的重复动作，看表，再重复动作。

在课间休息的时候和同学聊了一会才知道，这是为了学习制作角色的动画，把握肢体语言，学校专门开设的一门辅助表演课，为了制作逼真的动作，同学自己就会将动作亲自演示一便，如果是做马跑步，那自然是要在地上爬了。老师手里面的秒表是为了精确纪录每一个关键动作使用的时间，以便在动画制作中设置准确的Pose制作关键帧动画。

在谈到课程设置时，孟老师介绍到，游戏动画专业研修班包括六大块课程：动画美学素养，素材处理，传统动画制作，游戏三维动画制作，游戏专业课程，后期编辑。学员接受的专业课程达到15门以上。

人体素描课 学习传统人体素描和解剖理论基础并对人体形态和模型解剖作进一步的学习研究。

美术理论课囊括和游戏设计相关的艺术基础，包括概念艺术，构图，色彩理论，图形设计，图形标志设计，透视技术等。

游戏体系结构：游戏设计相关课程－角色设计，情节创作，平衡控制等，除了单纯的人物创作，还有文字描述，粗略分段，面板设计，动作注释，相机移动及符合行业标准的故事版的方法；

游戏体系：教授开发团队管理和职位分工相关知识。另外在游戏引擎这门课里，学生学习到了如何熟练掌握并全用一种成熟的引擎，包括其中的图片，模型，脚本编辑器，资源的导入和导出，文件转换，游戏生成的技巧。整个学习采用循序渐进的方式，带领学员由浅入深系统学习。

三维制作软件包括MAYA和3ds max，软件教学有3个阶段贯穿学习的全过程。

第一阶段学习如何利用NURBS和多边形动画基础来建模，如何生成图象，学习对象纹理贴图，着色，摄象机及灯光在三维空间工作原理，主要学习内容为动力学和粒子及非线性动画。

第二阶段学习如何用低数量多边形建模技术为游戏减少演算负担，并侧重于纹理贴图在模型应用上的特殊方法，以及如何动态捕捉这样的动画技术。

第三阶段学习MAYA的渲染系统，并学习动画作品和电影技术相结合，以及产品的应用渠道知识。





除此之外，学校在Photoshop上也开设了相应课程，教授学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。完成这些课程的学习后，将进入为期两个多月的项目实习阶段，学员将分成小组和自主设计并完成一套完整的游戏作品。包括游戏原画、游戏建模、游戏动画和特效。整个学习过程将持续一年的时间，学生总共要学习一千多个学时，课程安排是很紧凑的。

联系电话 021－62539082

详细情况可访问网址 www.cia-china.com

多彩高锐MP3 缔造时尚新音界

一款尽绽现代时尚文化精髓的随身音品：多彩音舷之DLA—631C再现其成熟MP3品牌的先锋理念。精确的原声美感，舒缓、高昂的音质体验，得益于多彩高科技的OKI双核芯片技术优势，让你潜心领略水晶般剔透的通透音域。银月色的亚克力外壳材质经久动人，精湛的钢琴漆艺晶莹喷绘外观，而匠心独显玲珑彩屏的净爽界面，大气澎湃。

1.8英寸26万色素的高锐TFT大屏设计的多彩音舷之DLA—631C，可兼容大容量的信息。使你轻松享受清晰视频带来的无限乐趣！严密的接口、舒适喜人的按键、贴心的USB外盖设计无一不从心出发，为用户考虑周全。全新优质手机专用芯片的纳入，使得整机音质更显精良。动感新奇的开机画面让你在开机的瞬间便展露笑颜。清丽的MP4影音画质逼真流畅，让酷爱电影人士惊叹不已。超强的游戏功能，还可自由下载各类精彩游戏；更有电子相册功能，喜欢捣鼓美图的你还可任意对图片进行放大、缩小、移动等操作呢。

DLA—631C，充满智能化的LINE IN在完成外部高频录音后能自动编码为MP3格式，实现真正的外部音频输入。时尚的WMA技术也带来了这款高端MP3内存的FM收音、内录功能。连续8小时的强劲锂聚合物电池保证，就尽由你随心记录经典调频了。在新春即临的清新企盼中，让我们畅翔音乐瀑浪，听享多彩DLA—631C带来的无限浪漫！

技术说明：

1.8寸26万色TFT LCD，个性化界面。

●支持多种格式文件，AVI、DIVX、3GP、MTV等

●视频播放功能。

● CPU超级解码功能。

●数码图片可操作功能。

●支持多任务同时进行。

● FM收音可内录功能。

● CD直录功能。

●超强的游戏功能，可自由下载。

●超长8小时放映，可充电池。



多彩科技

多彩音舷系列DAL—631C

市场参考价：256M/699元　512M/799元

详情请垂询：0755—27394136

多彩科技官方网站：http://www.deluxworld.com

《波斯王子3 王者无双》按键设置教学

中文名称：波斯王子3：王者无双
英文名称：Prince Of Persia The Two Thrones
游戏分类：动作冒险
游戏语系：英语
游戏平台：PlayStation 2/Xbox/NGC/PC
游戏厂商：Ubi Montreal
代理厂商：UBISOFT
发售时间：2005年12月1日

游戏简介：

《波斯王子3 王者无双》是2005年12月初发售的《波斯王子》系列正统续作，《王者无双》作为系列的第三部将成为三部曲中的最强音，游戏的故事情节更加曲折，不再是直来直去的一条路。《波斯王子3》不仅加强了多结局的剧情，同时还在主角的设置上做了重大的变革，简单说，黑暗王子就是恶魔版的波斯王子，他是由于时之砂而产生的。

那些喜欢优秀的难度水平和设计巧妙的谜题的玩家将在这款游戏中完全得到满足。游戏拥有非常出色的控制界面，玩家可以使用鼠标和键盘进行游戏。因此稍加熟悉，你就可以熟练的使用王子的各种动作技能和战斗技能。然而，使用适合的控制手柄才能更好的进行控制，因为手柄中的摇杆可以让你的动作更精确，而且可以通过手柄的震动功能获得更强烈的临场感。本文在这里将以北通神鹰手柄举例教授游戏手柄在游戏中的设置方法，以下设置的键位均参照PS2版本，相信使用起来会很容易上手。

设置单词项对照

NONE－完全关闭
FULL－全开
MEDIUM－中等
HIGH－高
LOW－低
NORMAL－正常
MANY－多数
FEW－很少
TRILINEAR－三线性
BILINEAR－双线性
ENABLE－开启
DISABLE－关闭

进入游戏后按照下面的步骤就可以进行设置了：

选择“OPTION”=》选择“CONTROLS—GAMEPAD”即可进入按键设置界面，请参照右面的设置图片来进行相应的按键设置。







嘉游让你梦想重温

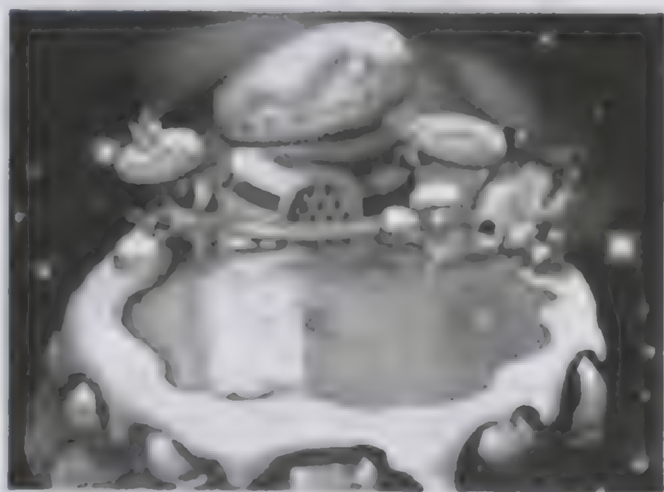
时间流逝如白驹过隙，转眼间2006年已经到来，回首过去一年的中国网游市场，最明显的特点莫过于休闲网游的大行其道，大有后来居上的趋势。嘉游平台里的2款休闲对战游戏：《碰碰冰》和《破坏地带》正处于第二次内测的阶段。在经历了火爆的第一次内测后，应广大参与内测活动的玩家要求，对两款游戏进行了一些改动，把已经让人惊喜的游戏变得更加完美，相信你接触之后就会喜欢上它们的。



M-LAND 碰碰冰
代言人：倪睿思
口号：专为女性玩家打造



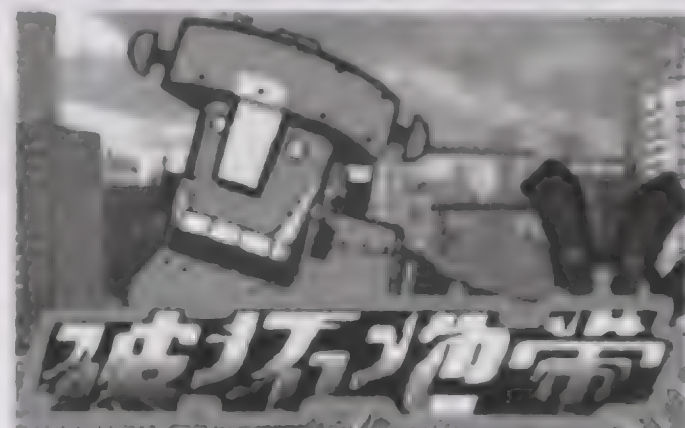
作为一款专为女性玩家打造的休闲游戏，其可爱的游戏人物造型、鲜艳可爱的画面、简单且容易上手的操作使得《碰碰冰》一面市便深受女性玩家的欢迎。



和大多数休闲游戏一样，《碰碰冰》的游戏方式也采用了任务机制，就是我们通常所说的"开房间"。一次可以参加游戏的玩家人数在2-8名。游戏模式有2种，一种是多人对战模式，另一种是组队对战模式。如果你是新手的话，推荐你玩一玩组队对战模式，这样的方式比较轻松。当熟悉游戏之后，能够独当一面再来尝试具有挑战性的多人对战模式。

在操作方面，《碰碰冰》可以说是很容易上手的。上下左右四个方向键是控制各个方向的移动。Ctrl键的控制分为2种情况，一是控制企鹅在无冰块状态下滑行的；二是在握住冰块的状态下控制发射冰块。还有控制键的组合使用，Ctrl+上/下/左/右的效果是发射冰块也可以是曲线发射冰块。而"上+下+Ctrl"或者"左+右+Ctrl"则是在无冰状态下滑行的效果。还有道具的使用则是通过数字键"1"、"2"、"3"来控制的。更多的游戏操作方式与道具要通过实战才能熟练掌握。





Z-LAND 破坏地带
代言人：陈刚
口号：我的地带我做主

格斗类的休闲游戏并不多见，而《破坏地带》就是一个完全3D的休闲类竞技游戏，它摈弃了传统格斗游戏的一味拼狠斗勇的模式，无论是画面还是游戏风格都相当轻松活泼，为玩家提供了自由发挥的舞台和空间。

《破坏地带》一共有三种机器人供玩家选择，分别是力量型、速度型与远程型。力量型巨型机器人拥有三种机器人中最高的生命值以及力量，破坏威力极高，非常适合近距离攻击。速度型巨型机器人移动速度与攻击速度都非常迅速，能够快速地发现敌人并进行攻击。至于远程型巨型机器人，它所有的能力都非常平衡，它的优点就是可以使用各种远程武器。在网络游戏中，通常最中庸的角色就是最强大的角色，而这点在《破坏地带》中同样适用。

游戏的操作方式也非常简单，W、A、S、D键分别为控制人物方向，Q、E键分别是左右平移，J键为攻击，K键为踢，L键为使用道具，而空格键则是跳跃。《破坏地带》也有两种游戏模式，一个是对战模式，另一个就是破坏模式。在对战模式下又分为单人对战模式与组队对战模式，适合不同数量的玩家同时进行游戏。相比较而言，多人组队的对战模式更加激烈有趣。同其他的竞技游戏一样，在《破坏地带》中较量的不仅仅只是比赛双方的操作技巧，更多的是考验双方的配合是否默契。在这个游戏中你需要切记一点：没有最优秀的个人，只有最优秀的组合。

冰块的激情碰撞，机器人的尽情破坏，嘉游的出现在给我们带来快乐的同时，也让那些有着"世嘉情结"的中国玩家有了重温梦想的机会，嘉游作为具有悠久历史的世嘉公司的产品，它的问世标志着世嘉开始涉足休闲网游市场，也宣示了世嘉在中国网游市场新战略的全面展开。



真情回报 一路同行

赠品
赠会员

瑞星杀毒
件2005版

凡订阅2006年《大众软件》
全年杂志的读者俱乐部会员
免费赠送：
价值35元联众季度会员卡一张

洋话连篇
复读博士

D.游戏软件：
加勒比海盗
或信徒2
或真封神演义

抽奖奖品

一等奖 2名
耕正显卡

二等奖 6名
骑兵2.1音箱

等奖 10名 魔兽玩偶

纪念奖 100名 魔兽珍藏卡片

惠购买

魔兽世界文化衫
/白色) 50元/件

E.多彩鼠标
DLM-346
20元/支

.漫步者音箱X500 120元/台

F.多彩摄像头
DLV-B08 50元/个

D.魔兽世界玩偶 300元/套

G.多彩键鼠套装
键盘DLK-7007
鼠标DLM-307BP
50元/套

《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断地成长，我们将一如既往全心全意地为您服务。相信在2005年读者俱乐部的很多会员也感受到了我们的回报。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及《大众硬件》全年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经采用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元，《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。**礼品选择请先电话预定。**2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036 **传真**：010-88135623
热线电话：010-88135604 010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报 一路同行

样本
中国邮政汇款单
100036
大众软件杂志社
¥16320
北京市海淀区亮甲店130号
恩济大厦414室
北京市海淀区玲珑巷
张XX
100000
订阅2006年全年《大众软件》杂志

订阅回函表：
姓名______性别______年龄____职业________E-mail________
邮寄地址______省______市（县）________
邮政编码________联系电话________
请选择获赠方案______（例如赠品A） 请选择优惠产品方案______（例如方案A）

过节

今年的除夕 你是否会在游戏中度过？

■本刊记者 Littlewing

和往常一样，在某一天进入《魔兽世界》，你忽然发现：铁炉堡宏伟的城门被彩灯装点，聒噪的地精叫卖着由他们怪异工艺制造的礼品；奥格瑞玛的旅店门口的槲寄生下，绿皮肤的兽人和壮硕的牛头人互相亲吻；一个雪球迎面飞来，打了你一个跟头——噢！我们的节日来了。相信很多人小时候，都有在节日与父母串门的经历。那时节日对我们来说，只是自由被剥夺的借口，有太多的亲戚要去拜访，一个假期的时间往往不够。而在游戏中度过昏天黑地的节日，酣畅淋漓地过把瘾，则是大多数玩家的选择。我们不提倡你把宝贵的节日浪费在游戏中，出去走走，你有更好的选择。无需顾及节日本身的来历，在节日期间好好地庆祝，交换礼物才是我们该关心的。然而，如果真地能在游戏中体验到“过”的感觉，在游戏世界中体验节日的气氛，也可作为大鱼大肉和走亲访友之后的调剂。不仅是网络游戏，节日的概念早已出现在单机游戏中，节日里，你会在这些游戏中做点什么呢？



圣诞节

“圣诞节”是“基督弥撒”的缩写，弥撒是教会的一种礼拜仪式，圣诞节是一个宗教节，我们把它当作耶稣的诞辰来庆祝，因而又名耶诞节。这一天，世界所有的基督教会都举行特别的礼拜仪式。但有很多圣诞节的欢庆活动和宗教并无半点关联，交换礼物、寄圣诞卡，这都使圣诞节成为一个普天同庆的日子。

作为西方最重要的节日，圣诞节在游戏中出现的频率较高。在游戏《辐射2》（Fallout 2）中，主角有一个可带在腕关节处的十分方便的仪器，叫作“神圣RobCo哔哔小子”（Pip-Boy 2000）。它是一种个人处理器，带有一小块单显液晶屏，为你记录下旅途中的各种信息，同时还具有时钟和日历功能。哔哔小子如果开启时间过长，显示屏上就会出现屏保画面，是核弹飘落的恐怖景象。然而除此之外，以细节著称的这款游戏里，当左上角的时间到了DEC 25（12月25日）时，你会看到哔哔小子的显示屏上多出一小行字“圣诞节快乐”。在冷漠而危险的废墟世界中，这句特别的祝福给人一种异样的感觉。也许在核弹清洗过的世界里，已没有人会记得这些节日，记得它们的只有电脑——而毁灭人类的也恰恰是它们，充满讽刺和凄凉，悲哀而真实。



游戏中仅有的几句有人情味的话，是从电脑口中说出的



《心跳回忆》中的圣诞节，是以舞台剧形式展现的

不过，在大多数游戏中，圣诞节还是作为一个欢庆的由头出现，而不像《辐射2》中那样生冷和诡异。具有内建时间系统的养成类游戏，往往具有节日的设定。《心跳回忆》系列的一大乐趣在于其“舞台剧活动”，所谓的舞台剧活动指的是登场人物体验如舞台剧般的小故事，根据各种状况玩家有多种选择，根据不同的选项发展剧情。其中有一个剧本就叫“两个人的圣诞节”，演出者为男女各一人，玩家可选择与自己演对手戏的NPC。刚刚开始交往的两个人迎来了第一次圣诞节，在前往约会的地点之前男性角色正在精心准备送给心上人的礼物……舞台剧活动需要先向NPC角色提出申请，安排了演出空间后再选择舞台剧活动的内容以及所扮演的角色。其间会发生不少麻烦事，当然，最终目标是达到Happy End。


是谁把他的头打爆的？——哦，是圣诞老人
（《喋血街头2》）

到了圣诞节，许多厂商都会为游戏推出一个特别版本，当然，大多游戏内容换汤不换药，只是增加一些圣诞的场景和服饰。记者印象最深的，莫过于2003年圣诞推出的《喋血街头2》（Postal 2）圣诞特别版。这部以暴力闻名的游戏，用制作者的话说，“你在游戏里唯一的目的，就是去伤害任何一个你见过的人。”而这部圣诞版本则变本加厉，这部游戏的招贴画足以说明其暴力倾向，穿着圣诞老人服装的主角，从装礼物的袋子中掏出机枪，扫射，满脸是血，表情狰狞。对他们施暴，要他们的命，然后把他们的头塞进马桶或别的什么地方——这就是《喋血街头2》过节的方式。



相比单机游戏，网络游戏中的圣诞节，已成为厂商关注的焦点——假日经济，同样出现在网络游戏市场。网游的圣诞活动，多流于表面，真正能让玩家体会到“过”的感觉的并不多。与运营商为了圈钱而组织的活动不同，游戏开发商对游戏的改变，往往能让玩家在游戏中确实体验到一点节日气氛。《魔兽世界》推出了“冬幕节”，虽然与圣诞节大同小异，但暴雪还是为这个节日设定了完整的背景和小彩蛋。“艾泽拉斯”一年中的最后一个季节在许多文化中被认为是变化的一个季节。矮人和牛头人都在白雪覆盖大地时传颂着一个古老的传说故事，这就是冬天爷爷的传说。“冬幕节”这个词在许多文化中都源于一个超自然的事物：“冬天爷爷，他在岁末出现在世界各地，随之而来的是凛冽寒风。他的苏醒意味着大地将笼罩在白雪之中，所以也有人说是冬天爷爷用冬幕笼罩了大地。虽然艾泽拉斯大陆覆盖在白雪之中，但其孕育的是重生和新生命的开始。矮人一直热衷于寻求他们起源的秘密，他们将在这个季节举行庆祝来作为对冬天爷爷的赞美。牛头人以他们的萨满教意识和最近融入的德鲁伊信仰来理解着冬




《魔兽世界》中的圣诞——冬幕节


戴上圣诞帽，骑上驯鹿，今天，我不PK


英雄也需要休息，伙计，让巴尔多活一天吧

天，理解着冬幕节的传奇……”当你完成新增的任务之后，你可从铁炉堡的图书馆找到冬幕节背景的记载，当然，暴雪也没忘记最后恶搞一下现实，在这本书的最后一页，写着：“其他文明开始意识到冬幕节是一个欢庆的节日，虽然一些传统和传说中的并不完全一致。顾客可不会顾及太多关于节日本身的来历，他们所关心的只是在这个节日期间可好好庆祝并交换礼物，这就是冬幕节现在的习俗。现在冬天爷爷的形象也广泛用在商业用途，而不再是传说中超自然的泰坦巨人。”除了场景的变化，玩家还可骑驯鹿，制作雪球，或变身成穿着圣诞服装的小侏儒，当看到昔日PK的场地在进行雪球大战时，你才意识到，节日已离我们如此近了。



情人节

现在这个西方的节日，几乎成为年轻人最重要的节日，事实上，也未必每个手里捧着玫瑰，在酒店定下情侣套间或浪漫晚餐的人都喜欢过情人节，只不过对着满街亲密无间的情侣和卖花小女孩的穷追不舍，自己若不表示一下，难免会被另一半认为对他（她）漫不经心。关于情人节的来历有很多，其中最浪漫最富有传奇色彩的，当然是Valentine修士的传奇。相传公元3世纪的罗马，暴君Claudius当政，当时，罗马战争不断，几乎所有的青壮年男子，都被征入军队，丈夫离开妻子，少年离开恋人。然而，罗马军民中弥漫相思之情让暴君大为恼火，他下令禁止国人举行结婚典礼，已结婚的毁掉婚约。暴政禁止不了爱情，一位德高望重的修士Valentine不忍看到一对对伴侣就这样生离死别，于是为前来请求帮助的情侣秘密地主持结婚典礼。一时间，这一令人振奋的消息在整个国度传开，更多的情侣秘密地赶来请求修士帮助。但是，事情很快还是被暴君知晓了，他将修士打入大牢，最终Valentine修士在公元270年的2月14日被折磨致死。后来，2月14日被命名为Valentines's day——情人节。



在情人节说分手，也是件浪漫的事

越来越流于形式的节日，却多多少少失去了情人节的本意，相比起来，游戏中的情人节，倒显得花样更多。情人节在恋爱养成类游戏中出现的最多，遗憾的是，随着低龄玩家心理年龄的增长，恋爱养成类游戏的纯情已不再对他们构成足够的吸引力。至今我还记得《秋之回忆3——从今以后》的片头，高中毕业前最后一次情人节，主角滨吹学园3年级的学生鹭泽，心怀期待地来到当初表白的海边旧教堂，想着从女朋友陵祈手里接过巧克力。然而，一切是那么突然，看似平静无波的海面，忽然掀起了海浪。他确实收到了陵祈的巧克力，但他也同时收到陵祈的分手要求——“从一开始我就不喜欢你”。错愕、茫然，在不知所以的情况下，只能呆楞地看着心上人离去，分手的原因到底是什么？要去全力挽回，还是就此作罢？几乎每一个人在学生时代，都曾经历过这样的一瞬，游戏中的场面似曾相识。无论那份纯真的初恋是否留在记忆中，分手几成永别。当回忆再度被唤起，你还能否分清游戏与现实的界限？《大富翁7》里面，也引入了假日系统。作为国产游戏，《大富翁7》对于假日的独特设计，让玩家在其中也能感到一丝假日的温馨。当然，游戏和现在的中国一样，无论是中国节还是外国节，这里都过。不过在情人节，我们破解了一个小秘密，游戏主角之一金贝贝的性别——裹着尿布的金贝贝也会在情人节收到鲜花和礼物，原来她是个小MM。



《大富翁7》里，随时都在过节

除了游戏中设定的节日，玩家也会选择用自己的方式庆祝情人节。一个《星际争霸》的玩家把游戏截图作为礼物送给女朋友，他让医疗兵排成心形，然后在他们中间投下一颗原子弹……不知道他的女友知道这漂亮的心形图案是用医疗兵的尸体排成时会作何感想，当然，这颗“心”的殷红，也是医疗兵的鲜血染成的。能把



用医疗兵的鲜血来绘制红心，亏这位玩家想得出


《大话西游Online II》的情人节，玫瑰和钻戒是不变的主题

游戏和情人节结合起来的玩家多半是骨灰级，这些玩家的特质就是对游戏的执著，或者说BT，所以，想出这些点子来过情人节也就不足为奇了。

由于题材和游戏特点的限制，单机游戏很难表现出情人节“互动”的特性，而网络游戏则不同，可抓住这个题材大炒特炒一番。网游情人节大多分两种方式。一是速配型，即在游戏中购买巧克力或者鲜花，送给异性玩家，以获得奖励，或在游戏中这一天结婚有额外奖励等，2004年的《航海世纪》蓝色情人节、《飞飞》浓情巧克力浪漫情人节、《华夏》单身速配等活动均属此列。这一活动的特点，就是迅速为玩家牵线搭桥，为了在活动那一天获得游戏中的奖励，或不被战友们看成单身王老五，玩家们纷纷在游戏中寻找自己的“另一半”，颇有几分古时战前“拉郎配”的意味。另一类则是钻戒型，说白了和其他节日搞的活动没什么区别，重拳出击，重奖诱人，透着那么多实惠。其中代表堪属《大话西游Online II》大话


并不只有人类才过情人节



有情人等，只要你完成任务，3000多的钻戒送给你，贵重不？这还算是少的，每天还有一对7000多的送给最快完成任务的“夫妻”玩家。所谓不求最好，但求最贵。



万圣节

万圣节在西方是一个普通的节日，在这一天是不放假的，在东方，也鲜有过这个节的人，之所以把它放在这里，是因为万圣节怪诞、恐怖的气氛，特别适合在游戏中表现，在游戏中，出现的反而比圣诞节、感恩节还要多些。

关于万圣节的由来，传说最多的版本认为，那是源于基督诞生前的古西欧国家，主要包括爱尔兰、苏格兰和威尔士。这几处的古西欧人叫德鲁伊特人。德鲁伊特的新年在11月1日。新年前夜，德鲁伊特人让年轻人集队，戴着各种怪异面具，拎着刻好的萝卜灯（南瓜灯系后期习俗，古西欧最早没有南瓜），他们游走于村落间。所以，10月31日就被称为万圣节。这在当时实则为一种秋收的庆典。也有说是“鬼节”，传说当年死去的人，灵魂会在万圣节的前夜造访人世，据说人们应该让造访的鬼魂看到圆满的收成并对鬼魂呈现出丰盛的款待。所有篝火及灯火，一来为了吓走鬼魂，同时也为鬼魂照亮道路，引导其回归。现在万圣节是儿童们纵情玩乐的时间，它在孩子们眼中，是一个充满神秘色彩的节日。

虽然我们的网络游戏运营商也会在万圣节这一天搞点活动，但无论如何《武林外史》这类游戏硬要与万圣节扯上关系，让人感觉就不那么舒服了。不过，对于那些喜欢僵尸、骷髅的游戏开发者来说，万圣节正是他们灵感的重要来源之一。1993年的万圣节，约翰·罗梅洛独自站在一个昏暗的空间中，空气中的血腥味让他异常兴奋，在密集的鼓点和嘈杂的和弦中，


焚烧稻草人，万圣节仪式之一

罗梅洛拾起眼前的霰弹枪冲进前面的门，低沉的声音从四面八方传来，像是什么东西的鼻息或打嗝，又像是不堪折磨的呻吟，罗梅洛一枪把一个怪物的胸膛轰


《魔兽世界》万圣节最佳摄影作品之一


最适合在万圣节玩的游戏——DOOM

得粉碎，怪物倒飞出去，鲜血四溅，但还是有一个火球擦过了罗梅洛的脸，他的眼前一片血红，然后他听到了自己困难的喘息声，又一个火球，罗梅洛试图闪开，但他几乎什么都看不见了，再次被击中，喘息变得愈发困难。阴影里走出一个小妖，罗梅洛几乎无力


雕刻着侏儒工程师的南瓜灯

还击，但他忽然看到前方有两个绿色的炸药筒，小妖快走到它们旁边时，千钧一发之际，罗梅洛击中炸药筒，小妖被炸得支离破碎，散落一地——罗梅洛的万圣节就在这样的一天中度过。那些鬼怪，僵尸都被他放入游戏中，对于那些id的铁杆玩家来说，在DOOM或Quake中度过万圣节可能是最好的方式，他们可尽情地在游戏世界交换群魔。

当然，归根到底万圣节还是一个轻松愉快的节日。“Trick or treat”（不给糖果就捣乱），也成为孩子们在这一天说得最多的话。万圣节孩子们会扮成鬼怪，提着南瓜灯挨家要糖吃，对主人发出“不给糖果就捣乱”的威胁，而主人自然不敢怠慢，连声说“请吃！请吃！”同时把糖果放进孩子们随身携带的大口袋里。在《魔兽世界》中，你与城镇旅店的老板对话，就会出现“不给糖果就捣乱”的选项。如果老板识相，交出棒棒糖或各种族的面具做礼物，就放过他，不然，你就会变成青蛙、蝙蝠或鬼魂等，吓他一跳！最棒的万圣节礼物莫过于万圣节魔棒，可把你的队友变成各种魔兽世界中的怪物。万圣节最流行的游戏就是“咬苹果”，人们让苹果漂浮在装满水的盆里，然后让孩子们在不用手的条件下用嘴去咬苹果，谁先咬到，谁就是优胜者。《魔兽世界》里，每个旅馆都有一个苹果盆，可从那里获得苹果，而且这些苹果还能很大程度提高你的能力。游戏万圣节新增加了许多任务，而联盟与部落的对立也变成了孩子气的争斗，联盟方要去破坏部落的庆祝仪式，而部落要烧掉联盟的稻草人。当然，联盟和部落是不会互赠糖果的，所以只好用捣乱来解决了，以往血腥的PK，变成了往对方的村子里扔臭气弹……



春节

中国农历年的岁首称为春节，是中国人民最隆重的传统节日。

但是，这个最具中国特色，带有最浓厚民族气息的节日，在国产的游戏中却几乎没有记载。我们已不再指望可在单机游戏中找到春节，以现在的形势看来，以后恐怕也不会有。不过在国产网络游戏里，还能在春节期间找到些过年的气息。其中最集中的活动，莫过于弄出一个叫做“年兽”的BOSS，供大家推倒。一半的

网游都会在春节这几天，在各大城镇刷出年兽，当然，他爆出来的也多半是红包。

其实，以中国人民4000多年过春节的历史，从舜继天子位祭拜天地到中国人民政治协商会议第一届全体会议决定采用世界通用的公元纪年，为了区分阳历和阴历两个“年”，把阳历一月一日称为“元旦”，农历正月初一正式改称“春节”，这其中各地风俗、各种传说数不胜数——吃年糕、吃饺子，舞狮、耍龙、踩高跷、跑旱船、逛庙会，祭祖先等有取之不尽的素材。然而，在游戏中，我们却只看到一些表面的变化，比如《封神榜》在登录界面添个财神，或打坐时变成金童玉女等。



过春节打坐时会变成金童玉女——让人啼笑皆非



界面看着挺喜庆，可惜里面没什么变化

虽然，春节在游戏中增加一些小的花絮，目的也不过是为了让上班族玩家把假期消耗在游戏中，然而缺乏足够内涵的改变，并不会对玩家产生多大的吸引力。没有新的任务或与过年契合的活动，还不如把做这些表面功夫的钱赠给玩家实惠。我在写这篇文章之前，也曾问过我游戏中的朋友，如果要在游戏中过节，你希望怎么过？大多数人的回答最直接——“除非送现金，否则没兴趣在网游里过春节”，还有一个人的回答更直接——“500万！”是玩家太现实，还是厂商们除了改改界面以外，就只有送红包一条路可走？



其实，真正能让玩家在游戏中感到“过”节并不容易，改变一下界面，送几个红包，玩家其实还是“看”表演，而不是真正地去“过”。就好像看舞狮的人看长了，也会腻，总不如亲自去舞一把；过年吃速冻饺子谁也不会觉得香，只有自己擀皮自己包，还得在里面放上个硬币，吃着才过瘾，吃着才有意思。如果在节日中增加与玩家的互动，让玩家切身体验到“过”的感觉，才是厂商要做的，这里国外开发者给我们作出了很多优秀的范例，其实，抓住节日文化的精髓，做具有节日特色的内容并不难，所差的，恐怕就是态度和敬业精神吧。

凭良心说，厂商能在过节这一天搞活动，制作者能在游戏中添点东西，就很不错了——起码，这会提醒你，今天是节日了。试问沉迷在游戏中的玩家，当你看到游戏中“今天是母亲节，各位还在奋斗的玩家不要忘记给自己的母亲送上一份白色康乃馨”时，你可曾想到因为游戏，你已多久没有与母亲聊天了？当游戏中出现“中秋送月饼，千里共婵娟”等字样时，你是否会放下鼠标去与家人团聚？哪怕你不去，至少看到这一句话，会让你在打怪中有那么一点点不安，会让你在游戏里对家人有那么一点点牵挂，这总比没有强。在写这篇专题之前，我觉得这个题材就很尴尬，如果我要让玩家放下游戏，和家人一起过节，又介绍这些游戏中的节日做什么？也许会被人质问，你们这些玩游戏的，怎么都不陪陪家人呢？怎么就知道玩游戏呢？然而，你是否想过，在现在的社会，即使不玩游戏，你又有多少次陪家人过节？又有多少次在没有过节时回一次家？游戏并不是让亲情冷漠的根源，想到这里，我释然了，能以轻松的心情把他写完。走亲访友累了，鸡鸭鱼肉腻了，玩玩游戏调剂一下，在虚拟世界找找过节的感觉也不错。不过，节，还是要和家人一起过的。



春节玩游戏，红包是不能少的

2005年度中国游戏行业年会召开

本刊获"最具影响平面游戏媒体大奖"

■本刊记者 野花


大众软件所获
"2005年最具影响平面游戏媒体大奖"奖牌

2005年度中国游戏行业年会暨第三届中国网络游戏年会近日在北京人民大会堂举行。本次大会由中国软件行业协会游戏软件分会（CGIA）主办，信息产业部电子信息产品管理司、文化部文化市场司、科学技术部高新技术司支持协办。来自国家政府多个主管部门的领导、全国各地的知名游戏厂商以及诸多媒体代表参加了这次以"加强行业自律 弘扬中华文明"为主题的盛会。会上，还颁发了多项"金手指"游戏产品、运营公司等大奖，我刊获得"2005年最具影响平面游戏媒体大奖"，并在同获此奖项的几家媒体中排名第一。



中国软件行业协会游戏软件分会郭诚忠会长致辞



业界动态

盛大否认放弃EZ Station

"盛大放弃EZ Station大规模上市的消息是完全不准确的。"盛大新闻发言人李黎君说，"盛大盒子是指EZ POD、EZ Station和EZ Mini，这些产品我们都会如期在市场上销售。我们现在已经与同方、农业银行、海信等合作伙伴进行了合作。此前有消息说盛大会取消EZ Station的大规模上市是错误的。"值得注意的是，盛大方面曾多次强调自身在内容开发上的努力。盛大在"主流游戏免费"之后，正在同时进行多个产品的研发工作。而陈天桥在随后接受专访时表示，"大型网络游戏衰败，基于更多平台的休闲类游戏发展将是产业发展的必然。"

图形化社区"哈宝"登陆中国

一款在欧美十分流行的虚拟社区"哈宝"（Habbohotel）近日将登陆中国。哈宝是一款借助互联网络平台运行的大型网络虚拟社区。不需下载客户端、不占用本地硬盘空间，只需通过简单登录注册即可进入哈宝社区开始虚拟社区生活。与传统的文字化社区模式相比，哈宝冲破传统的社区概念，营造出一个一体化的生活社区。在网游界韩风日盛的中国大陆，代表欧美特色的哈宝能否成功登陆中国，我们将拭目以待。

香港游戏数码展圣诞黄金档期举行

被喻为亚洲最大综合数码娱乐游戏展的"第四届亚洲游戏展暨亚洲数码娱乐展2005"于2005年12月24日～27日在香港会展中心举行。展览主办机构"哲基博览"总经理冯志明表示，各参展商视游戏数码展为重点宣传项目，为参观人士带来大量新颖数码产品及多款全新开发游戏，其中多个游戏是首度公开试玩。由于展览横跨圣诞黄金档期，因此该展会吸引了超过30万人次进场参观，参展商的营业额也较2004年激增3～4成。据介绍，此次展览内容除了展出各种数码产品及新游戏外，大会为了鼓励数码创作及合法下载，还与电讯厂商合办了"第一届香港网络歌曲创作大赛"。

潘玮柏现身《街头篮球》

2005年12月7日，天联世纪公司在北京凯宾斯基饭店召开《街头篮球》（FreeStyle）游戏公测暨潘玮柏Free Style Remix专辑新闻发布会，宣布多人对战的嘻哈篮球网游《街头篮球》（www.fsjoy.com）于2005年12月8日公测，其游戏代言人潘玮柏打造的FreeStyle Remix专辑将在同日推出。随着游戏的公测，中国七省市的街头篮球争霸赛也拉开了序幕。



《魔兽世界》全球用户超500万

暴雪官方2005年12月20日公布《魔兽世界》全球用户数量过500万。官方宣称："虽然《魔兽世界》已经突破了500万，成绩相当骄人，但《魔兽世界》的步伐似乎还在加快，它的用户增长速度始终都在人们的预料之外。我们还会不断完善游戏内容，让这款已经属于世界的全球经典延续它的神话。同

时感谢所有玩家，是你们共同的努力开创了今天《魔兽世界》称霸全球的局面。当然，也感谢《魔兽世界》带给我们世界级的游戏体验。”（用户拥有量定义：《魔兽世界》用户是指那些购买充值卡或预付卡的玩家以及购买包含一个月免费游戏时间《魔兽世界》安装包的玩家。在最后7天中通过互联网游戏室进行游戏的玩家也被视为用户。以上定义不包含促销式免费充值卡用户、到期或无效的充值卡用户以及到期的预付卡用户。许可证持有用户的定义与上述定义一致。）

七喜电脑捆绑销售 盛大掘金数字家庭娱乐市场

传统PC厂商七喜发布了“数字家庭娱乐中心”产品，以17～32英寸液晶屏幕作为显示器，包括了集成电脑和电视功能的主机、音箱及读卡器，而盛大网络则为七喜提供软件和内容支持，盛大EZ-POD将与七喜的“数字娱乐家庭中心”捆绑销售。消费者可通过盛大的平台，在这一产品上获得音乐、影视、电视节目、广播等各种信息。

中国民族游戏人才培训基地在济南落成

2005年12月18日，中国民族游戏人才培训基地济南授牌仪式在山东大厦举行。中国软件行业协会游戏分会和北京游戏学院负责人向游戏学院济南分院授发基地铜牌和行业认证证书，标志着“中国民族游戏人才培养万人工程”在山东省正式启动。据介绍，中国软件行业协会游戏分会联合北京游戏学院等培训机构推出“中国民族游戏人才培养万人工程”，计划在3年内培养10 000名游戏人才。

世嘉歌华携手打造游戏研发中心

2005年12月6日下午，在北京中华世纪坛大屏幕厅，作为中国文化传媒领域的知名企业和世界顶尖的游戏研发机构，北京歌华文化发展集团与日本国株式会社世嘉举行了战略合作签约仪式，双方共同签署了“设立游戏研发中心”的协议书，将共同致力于网络游戏的自主研发，推动中国游戏产业的发展。



电子竞技

英格兰选手获得2005年度FIFA互动世界杯的全球总冠军

2005年12月19日，第二届FIFA互动世界杯（FIWC）全球总决赛在伦敦精彩落幕。来自世界各地的10名决赛选手齐聚伦敦，使用《FIFA2006——通往世界杯之路》及微软Xbox360游戏系统进行激烈角逐，争夺“2005 FIFA互动世界最佳玩家”的称号。经过一系列紧张刺激的比赛，来自英格兰伊普斯维奇的18岁选手Chris Bullard脱颖而出，赢得冠军并获得参加在苏黎世举行的“2005 FIFA年度全球最佳球员颁奖大会”的资格。

TmG被WC3L除名

WC3L官方2005年12月20日宣布，美国著名战队TmG将失去继续参加WC3L第9赛季选拔赛的资格，理由是在整个资格赛过程中TmG由于违规被扣除了5.5个积分（WC3L的积分规定：当一支队伍在联赛过程中被扣除3个积分时，这支队伍将失去一次wildcard的机会；当被扣除5个以上积分

目标软件10年庆，透露2006年将运营6款网游

■本刊记者 小虾

2005年12月8日，以“目标软件风雨10年，与中国游戏产业共成长”为主题的目标软件10年庆典在北京新闻大厦隆重举行。新闻出版总署音像电子和网络出版管理司宋建新处长等领导及目标软件总经理张淳出席了此次发布会，同时目标软件还邀请了包括渠道商、媒体、IDC、合作厂商等在内的300多位各界人士列席发布会。



包括《大众软件》颁发的第三届读者调查“最佳国产网络游戏”奖在内的目标软件荣誉陈列柜

目标软件总经理张淳在会上致辞。回顾10年发展，张淳认为：“目标软件作为中国最早专业从事游戏研发的游戏公司，之所以坚持到现在，是源于‘自主研发，打造民族经典’的理念。从1995年为国外厂商代工第一款游戏《铁蹄惊雷》开始，目标就始终贯彻着这一理念。”对于目前游戏产业的发展，张淳表示：“目前，网络游戏占整个产业绝大部分的份额，而网络游戏经过前几年的快速发展后，已渐渐进入调整期。目标在《天骄》运营权回归后，2005年9月重新运营，并实行了永久免费的策略，现在在线人数已突破80 000人。《天骄》免费运营是目标的一种尝试，事实证明这种模式的方向是正确的。走过动荡期后，产业将会步入稳步发展期，而在这之前任何企业都需要摒弃急躁情绪，不断创新。”

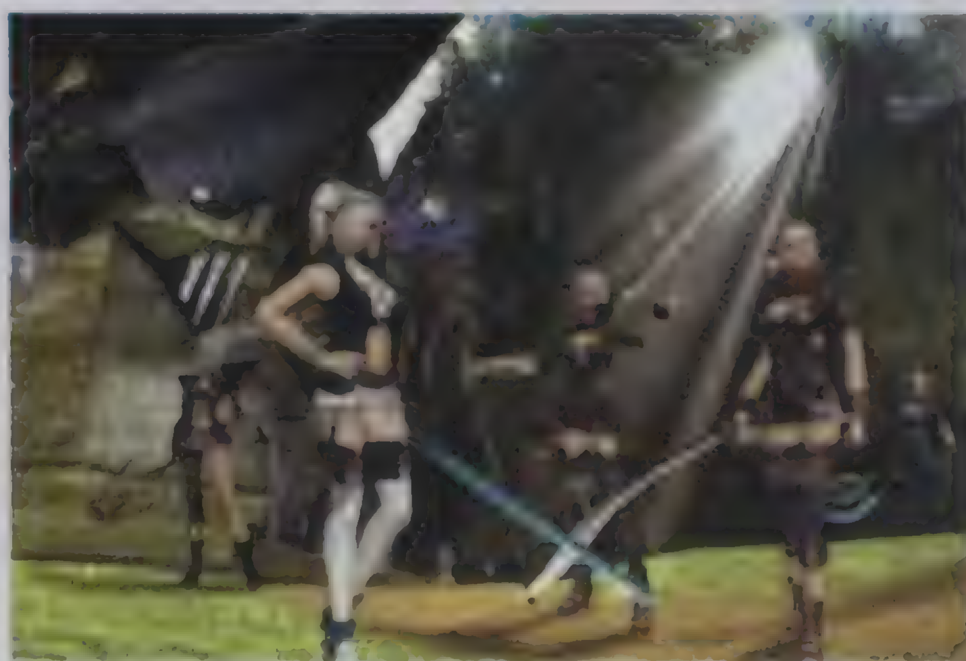
对于目标软件未来的发展，张淳透露，目标以研发起家，在研发方面也有优势。2006年目标将逐步扩大研发规模，推出4款新产品，使目标同时运营的网络游戏增加到6款。据悉，这6款游戏除已公布的《天骄》《天骄II》《傲世Online》《风舞天骄》和《梦想仙都》外，还包括已经在开发中的《天骄III》。



目标软件总经理张淳在会上致辞

明星的光泽
——RF Online开始公测

■本刊记者 生铁


《国度》的画面相当漂亮

2005年12月15日，中国电信旗下广东数据通信网络有限公司（以下简称数据网络公司）在广州中国大酒店成功举办《国度》（RF Online）上市公测暨广东数据通信网络有限公司互动娱乐平台启动新闻发布会。

作为拥有雄厚中国电信实力背景的广东数据通信，在2005年成为企业涉足网络游戏运营领域的又一案例。在采访中，广东数通总经理虞国华对记者说，之所以选择在这个时间切入网络游戏业，一是因为网络游戏是现在和未来互动娱乐产业最重要的一环，二是因为网络游戏本身是电信宽带最重要、最核心的应用领域。依靠广东电信强大实力作为后盾的广东数通，具有其他网游厂商（包括盛大、九城、网易）所无法比拟的先天优势。另一方面，休闲游戏或游戏社区都需要一个较长时间的积累期，不具备快速爆发的能力，不符合企业高调进入、快速成长的转型策略。



在这次会议上，《国度》代言人范冰冰也“现身说法”。她表示自己有空会玩一玩这款游戏，并且对记者说，以后有可能会在博客中写些关于RF游戏的事情


《国度》的显卡及主板合作商技嘉科技大中华区副总经理王传鄂在会后与本刊记者进行了交流。他认为RF Online是款很好的作品，他积极主动地促成了这次异业合作



时，队伍将被取消参赛资格）。由于TmG的韩籍队员HomeRunBall在另外一个有奖金的比赛中挂着另一支队的队标，这严重违反了WC3L的规定，也使得TmG被扣除了2个积分。在此以前，TmG已被扣除了3.5个积分，所以直接导致TmG失去继续参加WC3L的资格。

ProCurve Networking全力支持2005WCG

据WCG 主办单位International Cyber Marketing (ICM) 的执行副总裁Wonsuk Oh介绍：支持WCG顺利运行的庞大网络是由ProCurve Networking by HP设计、搭建、测试的。由新加坡电信公司负责宽带接入部分，VRNet公司负责布线工作。准备工作在比赛的两个月前就开始了。惠普ProCurve和大会组织者通力协作，先明确他们的需要，以及他们可能需要的流量，然后制定出相应的网络解决方案。项目负责人van Kerkwyk先生介绍说，WCG所需要的是一个非常典型的网络，和企业网络很相似，同样具有接入层、汇聚层和核心层。首先ProCurve网络定义了网络需要的端口，然后在新加坡的实验室里搭建了一个网络来模仿测试。比如通过这个网络来模拟当时游戏运行的环境，网络的冗余能力，以及其他的工作指数。当然也测试了在有问题出现时的网络反应。当在实验室测试完毕后，ProCurve开始在大会中心搭建网络，全部过程大概用了6～7个小时。


产品信息

“盛大易宝”系列EZ游戏推出

2005年12月12日，盛大网络在京召开了隆重的庆功会，宣布12月1日正式发售的盛大易宝（EZ Pod）已完成15.9万套订购量，并发布其为家庭互动娱乐产品EZ-POD和EZ-Station专门研发的系列EZ游戏。《盛大富翁》《中华英雄谱》《疯狂赛车》《功夫小子》《推推侠》《巨星》《Pop King》《蹦蹦球》《扔箱子》等9款EZ游戏首次集体公开亮相。盛大公司董事长兼CEO陈天桥、资深副总裁瞿海滨、CTO/高级副总裁谭群钊、高级副总裁凌海等出席了庆功会。来自国内各地的经销商代表及上百家媒体的记者参与了此次发布会。盛大易宝（EZ Pod）是盛大全线互动娱乐产品之一，是针对终端PC消费者推出的包含EZ Center宽带娱乐门户软件、盛大专用遥控器和红外接收端在内的电脑宽带娱乐产品，能将个人电脑迅速升级为“宽带娱乐中心”。该产品已于2005年12月1日正式发售，**售价为每套人民币458元**。

《星际争霸2》最新资料公布

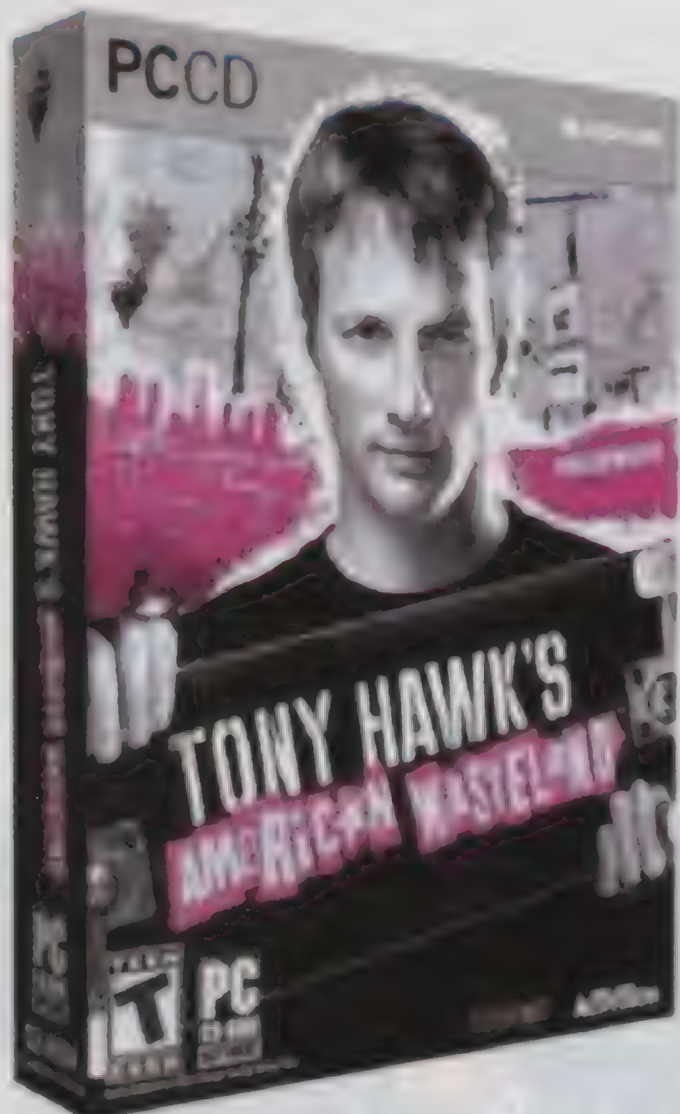
早在2000年，暴雪的母公司Havas Interactive就已注册了“starcraft2”的国际域名。目前《星际争霸2》虽然仍处于策划阶段，很多因素如设定兵种属性、造



形和科技树还不确定，但种族方面已经有了消息。《星际争霸2》将继续沿用星际争霸的模式，种族初步也设定在6个，这6个种族将会在目前设计出的10个种族中进行筛选，它们分别是：人族、人族建立的克隆人帝国、人族建立的机器人帝国、虫族、神族、新的外星异族"斗族"、神族和虫族的创造者种族"智族"、智族的仆人"幻族"、智族制造的融合神族和虫族的最新种族"魔族"、全新的外星异形种族，目前该游戏还在构思中。

《托尼霍克滑板——美国荒地》北美上市

Tony Hawk是世界上最成功的极限滑板选手，他获奖无数，并且在影视、运动器材以及服装方面也有所涉足。Activison以他名义打造的Tony Hawk's滑板系列则是滑板游戏中水准最高、游戏性最强的作品。《托尼霍克滑板——美国荒地》讲述了一个街头菜鸟滑板爱好者，在街头结识新的"板友"、学习新的滑板技艺，同时为了在比佛利山附近打造一块自己的滑板公园而努力。游戏给了玩家一个自定义的自由环境，玩家能通过头发、体型、衣服、纹身等方面来创建独一无二、与众不同的人物，甚至可通过游戏自带的贴图程序把第三方面部贴图导入游戏中。《托尼霍克滑板——美国荒地》PC版已于2005年12月16日发售。



《上古卷轴4——湮没》最新图片公布

《上古卷轴4——湮没》（The Elder Scrolls:Oblivion）将只有单人模式，游戏故事发生在Tamriel大陆的首都Cyrodiil，先前的皇帝被不知名的刺客所杀害，而玩家的任务就是搜寻藏匿的王位继承人。这款游戏将登陆Xbox360以及PC平台，预计于2006年3月20日发售。现在游戏官方网站上透露了游戏魔法系统的更多信息及数张新图片。



另一种交易，另一种市场——访IGE中国总经理

■本刊记者 白露



IGE中国（即香港网络游戏娱乐公司）总经理许云波

或许除了比较老练的沉浸于虚拟物品交易的网络游戏玩家，有些人并不了解IGE中国公司。但如果说这家公司还是2005年WCG世界冠军Sky和WEG2005第三赛季魔兽项目冠军Sweet的赞助商，那么可能更多的人会对这家公司产生兴趣。在截稿之前，本刊记者独家采访了IGE中国（即香港网络游戏娱乐公司）总经理许云波先生。

大众软件：许总，能否为本刊读者简单介绍一下IGE中国公司？

许云波：IGE成立于2001年，总部注册在美国洛杉矶，目前为大型网络游戏玩家和网络游戏发行商提供增值服务的供应商。IGE于2004年进入中国，2005年正式成立IGE中国。公司的主站www.ige.com.cn主要负责联系国内的供货商以及国内虚拟物品交易市场的拓展。

大众软件：请介绍一下美国网络游戏玩家进行虚拟物品交易的现状，美国网络游戏虚拟物品交易与中国网络游戏虚拟物品交易有哪些异同之处？

许云波：根据我们的调查，美国网络游戏玩家50%以上是接受虚拟物品交易的，这一点和国内玩家是相同的。而美国游戏玩家对自身在游戏当中的声誉看得非常重，因此他们对交易本身非常谨慎，一般来说他们比较信任大公司。自从有IGE与eBay之后，基本上所有美国玩家都采取网上支付方式来购买他们在游戏中需要的道具。而国内的玩家更倾向于虚拟物品当面交易。

大众软件：据悉IGE每个月都有上千万美金销售额，美国全年网络游戏虚拟物品交易额会有多少？

许云波：我们的总裁曾经估计美国的虚拟物品交易额在3亿美元左右，而全球的网游虚拟物品交易总额可能达到8亿美元。当然其中有很多交易被内部消化了。

大众软件：你认为虚拟物品交易平台提供者能为游戏运营商带来哪些好处？

许云波：游戏开发或运营商作为网络游戏的缔造者，在虚拟物品市场上起着领导者的角色，它就像一个国家的中央银行，源源不断地发行货币，而本身并不参与整个货币的具体运作。随着打怪掉落物品和金钱，游戏系统本身不断产生着货币和有价值的物品，玩家在游戏中既是虚拟物品的消费者也是制造者。IGE在所起的作用是相当于网络游戏中的"商业银行"，即提供货币流通与增值服务，帮助玩家在游戏当中各取所需。在我们看来，我们虚拟物品的运营者即"商业银行"的作用是不可取代的。

『性文化』入侵网络游戏

《侠盗车手——圣安德列斯》曾引发大名鼎鼎的“热咖啡”丑闻，因其在游戏中暗藏某些性行为的画面，而被零售商拒绝继续发售，并声称该游戏不被划作严格的成人级，就不会继续销售这款游戏。最后原铂版本的《侠盗车手——圣安德列斯》被划为了成人级。这次风波除引发许多监督团体抗议，立法机关插手介入之外，财务损失更是极为严重。根据美国零售商的估算，《侠盗猎车手——圣安地列斯》的游戏分级由M（17岁以下不得购买）改列为成人限定，将会给游戏公司带来超过1000万美元的损失。事件后，含有色情和暴力的游戏一下子成为社会各界谴责和抨击的重点对象。现在各个国家都严厉打击含有这样内容的游戏，许多有嫌疑的游戏都被厂商重新修改方能立足于游戏市场。可让人大跌眼镜的是，一家名为Naughty America的公司2005年12月15日突然宣布将推出一款可以在游戏中与异性做“亲密接触”的网络交友游戏，Naughty America Game的宣传口号是“在网络中享受性的欢愉”。美国人称这款游戏是在线约会的一次革命，玩家除可以在游戏中与其他玩家进行“亲密接触”外，游戏还给玩家制造了现实中约会的各种便利。

把视线转回到亚洲地区，在韩国颇受关注的成人网游3 feel终于等到了来自政府方面的一纸解禁令，该游戏研发商CM-NET公司（新生游戏公司）表示，尽管已得到解禁，考虑到法规方面的原因，3 feel目前仍然不会在韩国运营，该游戏的第一目标市场是日本。3 feel是一款以性为主题的在线游戏，该游戏使用了全新3D图形技能，玩家将在游戏中可以扮演一位男性或女性角色，并进行各种成人限制级的行为。因此，在研发计划启动后不久即引起了韩国游戏产业的高度关注，随后亦因此被韩国政府有关主管部门“封禁”，至今已一年之久。根据CM-NET公布的数据，玩家进入游戏后，一旦发现自己喜欢的异性，就可以与对方展开问候聊天，进行沟通。而玩家上线最重要的任务就是“做爱做的事”，动作类型除了简单的爱抚，还有各种花式玩法。为让游戏人物的动作更逼真、更真实，CM-NET甚至重金邀请知名的明星进行示范，以拍摄电影专用的动态捕捉器进行动作捕捉。

也许大家认为“成人网游”的概念还仅仅局限于相对开放的西方发达国家和日本，但实际上早在2005年4月，国内首款限制级网游《欲望之门》就传出惊人消息，《欲望之门》开发商飞凡互动与A3代理商东方互通已达成协议，结成战略合作伙伴关系，同是高举“挑战禁忌”旗号的飞凡互动与东方互通，本应是商场劲敌，如今却大出人们意料之外。据消息人士透露，《欲望之门》与A3代理商的合作，并不仅仅是商业目的，更重要的是共同扛起国内网游成人化的大旗，并呼吁有关政府部门尽快出台游戏分级制度，使网络游戏产业朝着正规化、成熟化的健康方向发展。飞凡互动表示，这次战略合作双方除了会在销售与推广的资源上通力协作，而且在双方产品的后续内容上也会做出较大幅度的改版。虽然最后《欲望之门》的国内发行不了了之，但其在北美却成功上市，这也算是国内“限制级”游戏开发的一个标志吧。

近年来，网游业发展迅猛，创造出巨大的经济效益，国家更是将网络游戏作为朝阳产业给予重点引导和支持，把网络游戏列为信息产业发展基金19个重点招商项目之一。然而游戏分级制度却迟迟未能出台，社会上不断传出因游戏带来的负面事件，游戏运营商与开发商的身后伴着社会与众多媒体的棒喝之声，不停地指责游戏的过错，是否有人真正思考过无数的棒喝与指责背后还存在更深层次的问题。在发达国家，由于分级制度的相对完善，即使游戏内容有过火之处，政府、社会、家庭也多了一种制约的手段，《侠盗车手——圣安德列斯》的滞销就是最好的例子。但在中国，一旦“成人游戏”进入市场，在没有任何制约的土壤里究竟会发展成什么样子，我们难以想象。2005年底，国内许多公司都声称自己将推出成人类网络游戏，虽然由于法律原因这些游戏不能堂而皇之地在中国大陆发行，但国内玩家同样可以用代理服务器轻易登录海外服务器进行游戏，甚至出现了专门倒卖此类游戏账号密码的BBS。

清理一下头绪，我们发现，首先，“成人网游”已经以无可阻挡之势进入游戏市场；其次，中国不允许发行此类游戏，所以也没有相应的法律法规进行制约；最后，中国玩家一样可以玩到这些游戏，无论他们是否“成人”……



■本刊记者 心鹰



走进来与请出去

■本刊记者 冰河

没错，不是"请进来，走出去"，而是"走进来，请出去"，这是2005年12月14日在成都参加了由新加坡资讯通信管理局（IDA）与成都市信息化办公室联合举办的"2005中新数字内容项目洽谈会"之后的感觉。此前我不止一次参加过类似的会议，特别是由韩国IT产业振兴院主办的"中韩数字娱乐交流恳谈会"，从内容上来看双方没有很大的差别，都是关于游戏项目和其他数字娱乐技术方面的合作，唯一的不同是韩国人要求中国降低门槛，让韩国企业能更方便地进军中国市场；而新加坡人则告诉中国人东南亚市场的门槛是怎样的，邀请中国企业出去探险。

很好玩，也就是一年左右的时间，中国企业在其中扮演的角色就换了一个位置。虽然在中国企业面前，韩国官员如釜山IT产业振兴院院长张世卓博士的态度一如新加坡资讯通信管理局中国区司长莫文波先生一般谦恭，但骨子里传达出的信号却大大不同。在韩国人面前，中国企业是技术研发上的小弟，市场开拓上的大哥；而在新加坡人的面前，中国企业则是优秀的开发者，对开拓市场却谨慎谦虚。也许有人会说韩国人做网游的历史可比新加坡人悠久得多，中国人的腰杆面对两者当然硬度不同，这的确是个非常重要的因素，但除此之外，蕴涵的东西还有很多。

韩国和新加坡都是面积不大的国家，但在上世纪七八十年代均取得了令世人瞩目的经济成就，跻身当时著名的"亚洲经济四小龙"之列。虽然同样发展外向型经济，二者的发展思路却大不一样。韩国人致力在电子、汽车、造船、机械制造等高技术工业加大投入，形成了以三星、LG、现代、大宇等大财团为主的大型企业竞争模式，这种经济发展模式直到1996年亚洲金融危机爆发，三星、现代、大宇等大企业遭受重创为止。不过直至现在，说起韩国经济，电子就想起三星、汽车就想起现代、钢铁就想起浦项、网络游戏就想起NCsoft。大型企业财团在韩国业界依然占据着主导地位，"领头羊经济"还是韩国的特色，声势大，架子也大，本国市场空间不够了，就强烈要求其他国家降低市场门槛，世界一流的企业就要有世界一流的市场地位和气势。反观新加坡的发展模式就不一样，可有人听说过新加坡有什么牛气冲天四处扩张的企业么？可能是新加坡的国土面积实在太小的缘故（恐怕还没有韩国首都面积大），新加坡一直走"区域融入式经济"的道路，着力发展金融、医药、旅游等"无烟工业"，作为"东盟"的原始发起国家之一，新加坡一直是东南亚区域经济中不可或缺的一环。新加坡没有什么世界知名的大企业大财团，但2004年国家人均GDP为21 230美元，位居全球第21位。韩国2004年国家人均GDP则是12 020美元，位居全球31位。同期中国人均GDP为1100美元，位居全球109位（以上数据来自世界银行2005年初公布的评估报告）。虽然不能说新加坡的国力和经济发展模式一定优于韩国，但以更少的人创造了更多的经济价值，这是个不争的事实。

在成都的洽谈会上，莫文波先生表示："新加坡资讯通信发展管理局长期致力于创造实现更多的合作机会，此次来华是为了充分表达新加坡的投资运营环境。"而负责电子化生活与教育、电玩与娱乐业以及资信科技采用的司长林子良先生则进一步向与会业界说明了合作意向的细节。新加坡在整个东南亚扮演的角色是"数码内容的流通枢纽以及处理、管理和发行的贸易中心"，也就是说整个数字娱乐产业链条上的传输枢纽，新加坡负责为游戏公司提供一站式的全方位服务，其中包括固定月费的地区部署、集中和分配、社区建设以及营销支持等，但游戏能否为东南亚消费者接受，就要看各自的本事了。除游戏外，新加坡还在数字电影、动漫产业加工方面提供具体的技术支持与合作，共同开发东南亚市场。

到目前为止，双方企业洽谈的结果尚未明朗，虽然此前已经有成都的逸海晴天公司成功借助新加坡方面的合作登陆东南亚市场，不过中国企业进军海外多数时间还是习惯单打独斗式，无论游戏蜗牛进军韩国，还是金山公司开拓越南，都是采用传统的"寻找代理——授权金——本地化"的路线。缺乏类似新加坡这种"区域化合作"的设想。而事实上传统的做法容易造成研发企业和代理运营企业之间的纠纷，韩国企业进军中国以来风波不断就是最好的说明。在双方无法形成"共赢"意识的情况下，韩国企业频频来华恳谈却毫无进展也就不值得大惊小怪了。

记得儿时曾经听过一个故事，太阳和北风比赛看谁先让行人脱下大衣。北风竭力吹，希望剥掉行人的大衣，但换来的结果是行人把大衣裹得更紧。而太阳则不声不响地散发着温暖，行人一会就把大衣脱了。

2006年期待佳作大赏

一年一度的“期待佳作大赏”又与大家见面了。2005年上市的游戏以三大关键词基本可以概括：华丽、续作不断、类型丰富。2004年可说是FPS大有一统天下之势，而我们在2005年年初预计上市的大作也总算没让大家失望，七七八八地成了上榜佳作，且其中以《黑与白2》《地球帝国2》《分裂细胞3》等为代表的作品，打破了某类游戏独占市场的格局，大大丰富了2005年玩家的业余生活。有唐人曰：年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。那么今年呢？FPS会不会随着2005年游戏类型的丰富而逐渐远去？什么样的游戏会成为今年的主流？我们的银袋是否需要再次经受“可怕”的考验？且看本期为您量身定做的“2006年期待佳作大赏”。

■策划 本刊编辑部
执笔 大莫小虾 蚕宝宝 风梦秋 天堂鸟

类型：动作冒险
制作：Crystal Dynamics
发行：SCi/Eidos Interactive
上市日期：2006年2月
推荐理由：完美复古之作

古墓丽影——传奇
Lara Croft Tomb Raider: Legend

2005年，《古墓丽影——黑暗天使》的失败以及《盟军敢死队》《终极刺客》等系列新作，不如预期的表现一度使Eidos陷入困境，不断传出将被收购的传闻，最后则变成风险资本Elevation Partners和SCi的争夺。前者主要负责人有前EA总裁John Riccitiello及U2主唱Bono，似乎志在必得。有意思的是，在一家英国报纸证实SCi购得Eidos后，路透社还发布Elevation Partners获得Eidos的错误消息。事情似乎还没完，到2005年10月底竟传出SCi自己可能被EA等资本收购的消息。但不管怎样，SCi到目前的表现极为内行，并没对已有的开发项目大加砍杀，Eidos的招牌游戏则在过去几年内第一次有了充裕的开发时间。


在古迹内与敌人展开激烈的枪战

狂乱的小巷、黑暗的天使、蹩脚的秘密行动、其他可以控制的角色……这些统统被抛弃。《古墓丽影——传奇》（以下简称TRL）将是一款纯粹的单人游戏，劳拉的目标仍是寻找一件文物，我们还有机会到喜马拉雅山，亲历那次令劳拉的人生发生根本转折，并让她最终成为一个传奇冒险家的事件。

劳拉仍然有众多实用和好看的动作，新引擎不仅让场景显得更加宏大逼真，而且也使动作变得更为流畅。游戏依旧有枪战成分，射击时可自动锁定，新增了一些类似抗跳舞的射击动作。在一些惊险的"超级动作"场面，如柱子倒下或地板塌陷时，屏幕上会出现提示按键，及时按下的话，劳拉就会做出漂亮的动作化险为夷，否则劳拉会以更华丽而独特的方式死去……


成倍多边形的应用使劳拉身体的细节更丰富，身上携带的所有装备也都很细致地呈现出来，包括望远镜、双枪以及固定在肩带上、在黑暗中会自动点亮的手电，再不需要一根根地点照明棒或是不断开枪来照明了

劳拉也会携带一些改良和新增的装备，如传统的望远镜会有一种分析功能，让你知道所观察的地方是否存在危险；还有一种磁性抓钩枪，既可让劳拉用来攀爬到无法到达的高处，也可以吸住柱子、雕像并将其拉倒。

除本刊2005年第24期的前瞻所述及的情节外，Sam Fisher的故事到目前为止没什么进展。不过在本文截稿前，Ubisoft已正式发布了游戏的第一部预告片，我们可清楚地看到，游戏的副标题正是之前传闻的名字"Double Agent"，在官方中文名确定前，暂译为"双重间谍"。从这个名称上也可窥见Sam Fisher一反常态的真实目的何在了。

类型：动作
制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2006年第四季度
推荐理由：最扑朔迷离的游戏


关于游戏的玩法，尚无任何公开资料，难道可以让同伴故意作诱饵？

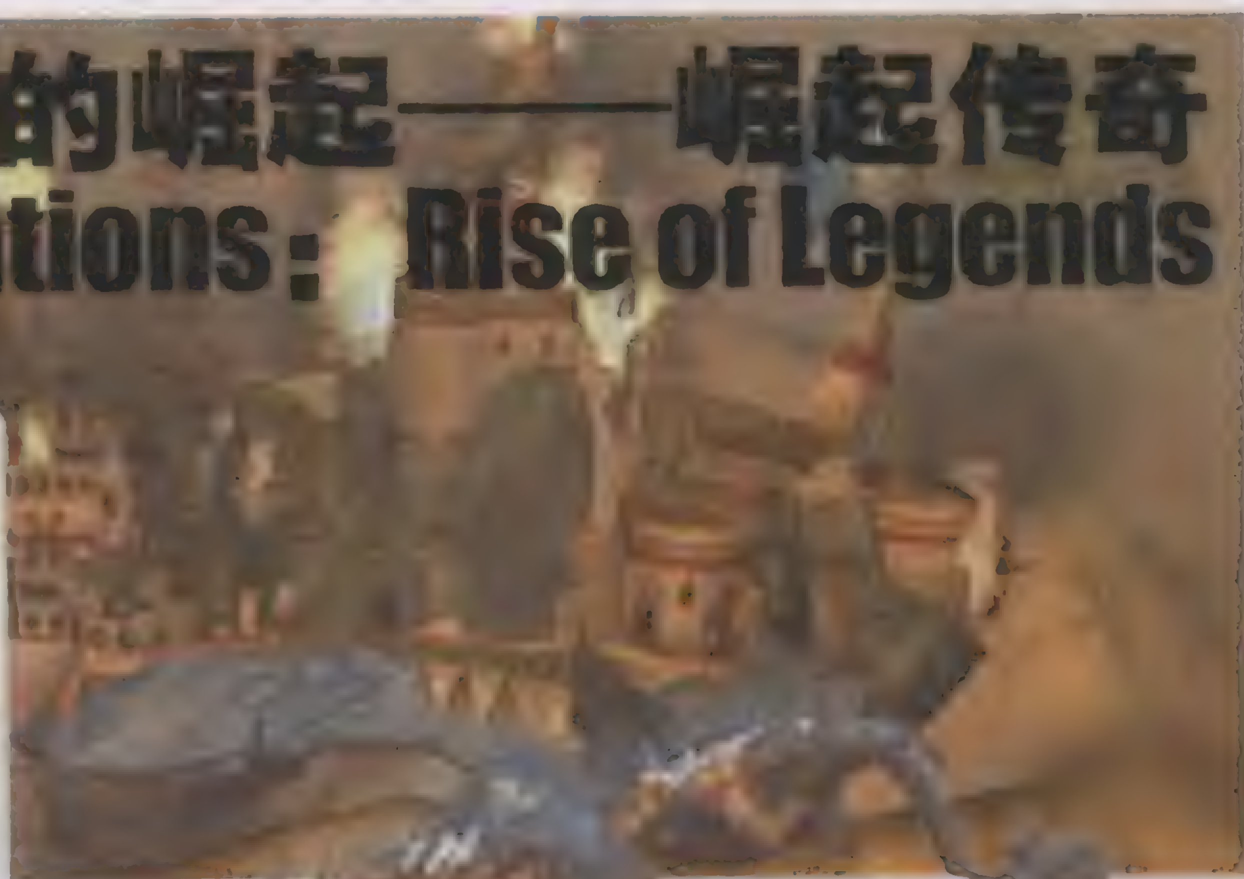

双重间谍？至少不是做一名囚犯这么简单



汤姆·克兰西的细胞分裂——双重间谍
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

类型：即时战略
制作：Big Huge Games
发行：Microsoll
上市日期：2006年5月
推荐理由：机械与魔法的战争听起来就很酷

国家的崛起——崛起传奇
Rise of Nations：Rise of Legends



续集不是例行公事地增加新的民族、时代，而是完全改变了方向。设计者选择了奇幻风格，但不是常见的精灵半兽人等，而是一种“科技对魔法”的新鲜设定。这样的设定最大的好处就是完全摆脱了历史题材的束缚，在图像、兵种设计等各方面都可取得突破。

游戏中总共只有4个种族，目前只公布了两个注重科技种族之一的The Vinci族。他们的设计灵感来源于达芬奇的画作以及蒸汽时代的特征。两个掌握魔法的种族之一，古老的The Alim族，他们是参考《天方夜谭》而设计的。两族拥有的兵种截然不同，The Vinci有钟表人、蒸汽巨炮、陆地海兽等机械单位，The Alim则有来自沙漠的蝎子、精灵与玻璃龙等魔幻生物。

游戏的战役部分主角是The Vinci族的Giacomo，他在调查兄弟被暗害的过程中发现了超出想象的黑暗内幕，在旅途中还会碰到雇佣军Pirata的队长Lenora等其他英雄。战役进行中，可在大地图上调配军队，攻击一些可选择的分支目标。看起来游戏的战役也很注重剧情。

繁多的资源种类也精简到只有两种，一种是城市自行生产的黄金，一种是需要采矿取得的Timonium。建造建筑也与原作以及所有即时战略游戏不同，是在建造城市中心后，选择在周围建造军事、经济、文化、科技等不同类型的街区，来建造部队以及取得科技点数。



怪石嶙峋形成了营地的天然城墙

微软在2005年9月举办了一场比赛，让Fans根据主页上的截图撰写关于《国家的崛起》系列的小说，优胜者将获得到Big Huge Games位于马里兰的总部观看他们设计游戏并与他们在线切磋的机会，而这只是一系列在线比赛的第一步。

“胜利十一人”系列在PC上的策略很奇怪，每次都要等欧版发售小半年才张罗着在北美推出。《胜利十一人9》（即俗称的“实况9”，以下简称为WE9）的美版也不例外。以目前不多的资料来看，和以往一样，游戏和它的欧版（PES5）没有太大区别，但游戏正式名称中去掉了以往标志性的“International”字样。2004年WE8美版和欧版的最大不同是不能联网对战，此次WE9美版已确定加入此功能，但相对PES5糟糕的联网表现不知是否能进行优化。WE9美版可能对防守等细节进行微调，另外可期待的是，美版球队名单中可能反映出一些最新的转会动向。

类型：体育
制作：KCET
发行：Konami
上市日期：2006年第一季度
推荐理由：最“名正言顺”的足球游戏



美版和欧版几乎没有什么不同，真不知Konami晚半年再出一版却是为何

世界足球胜利十一人9
World Soccer Winning Eleven 9

盟军敢死队——打击力量 Commandos: Strike Force

类型：第一人称射击
制作：Pyro Studios
发行：SCi/Eidos Interactive
上市日期：2006年2月
推荐理由：本年度最受期待的转型游戏

《盟军敢死队》独特的即时策略玩法在二代已相当完善，因此三代时转向了动作方面，更多的是让少数敢死队员通过激烈的战斗完成任务，以求吸引追求爽快感的玩家，而这款新作则干脆转变成了一款FPS游戏。

游戏由从法国到挪威，最后到斯大林格勒的14个关卡组成，登场的共有3名敢死队员，但每关最多只能使用两名，玩家可随时在他们之间切换控制。不过很多《盟军敢死队》的传统元素还会再现，游戏仍会有浓厚的策略成分，这在控制间谍时就体现得很明显，比如可用钢琴线勒死敌人，然后换上他们的制服，牵制住普通的士兵。最关键的是，每关玩法仍然是完全开放的，可灵活运用敢死队员的技能来自由选择完成任务的方式。


用火箭筒摧毁了一辆坦克

不过也不是所有的传统模式都适合FPS形式，那种深浅不同的绿色圆锥形视野就难以搬到3D环境中，因此新作会采用一种类似《潜龙谍影》的方式，敌人会有不同的警戒模式。当发现可疑动静时，他们会进入警惕状态，如果不及时采取行动他们才会展开攻击。

游戏的多人模式最多支持16人，除了传统的死亡竞赛模式和团队死亡竞赛模式外，还有“部署”和“破坏”模式。在破坏模式中每队都努力射伤对方队员，然后由扮演间谍的队员从伤员身上“逼问”出密码的一部分，全部得到后便可引爆炸弹。

FIFA Street 2

EA Sports在2005年开辟了体育游戏的第二战场，这就是街头足球、街头篮球和街头冰球组成的“街头体育游戏”系列。不过这个系列也是EA向游戏机平台政策倾斜的证明，几款受到好评的游戏一直没有PC版本。现在《FIFA街头足球2》首先确认将登陆PC，这也是目前唯一宣布在PC上发售的“街头”游戏系列。

关于游戏的细节，EA的官方资料乏善可陈，连官网上也敷衍了事。我们仅仅知道，玩家可以控制300名顶级球员和20支国家队进行4V4比赛或1V1的对抗。目前来看，《FIFA街头足球2》将在前作基础上进行小幅改良，改善游戏的操作感和球员AI，使球员之间能更好地配合，而街头对抗的随意性和进攻倾向也会得到加强；游戏中将加入更多华丽的动作和过人技巧。总之，在FIFA系列走真实路线之后，“街头足球”看起来正延续它的衣钵——追求爽快感。



类型：体育
制作：EA Canada
发行：EA Sports Big
上市日期：2006年第二季度
推荐理由：“爽快足球”的新乐土

FIFA街头足球2

魔戒——中土大战II
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

类型： 即时战略
制作： EA LA
发行： 美国艺电
上市日期： 2006年2月
推荐理由： 中土世界的一切都在你的指点之中

财大气粗的EA制作游戏最大的优势就是有官方的授权和支持。《魔戒之王——中土大战》的一大卖点就是有许多魔戒电影演员的访谈等独家内容。这一次爱隆王的扮演者Hugo Weaving 将会为游戏配音，引导玩家逐步了解游戏的故事。

由于只得到《魔戒》电影授权的关系，《魔戒——中土大战》的兵种、战役设计等都受到限制。如今EA得到了原著授权，可将整个中土世界都搬到这个续集中。战役部分描述了在历史还没有变成传说的时代，精灵与矮人联手对抗索伦大军的情节。此外，迷雾森林、传奇人物汤姆·庞巴迪、巨龙等仅在小说中提到而未能被改编到电影里的众多场景、角色和怪物也都将出现。此外，玩家还可通过设定种族外观、技能等定义英雄并用以战役和多人游戏。

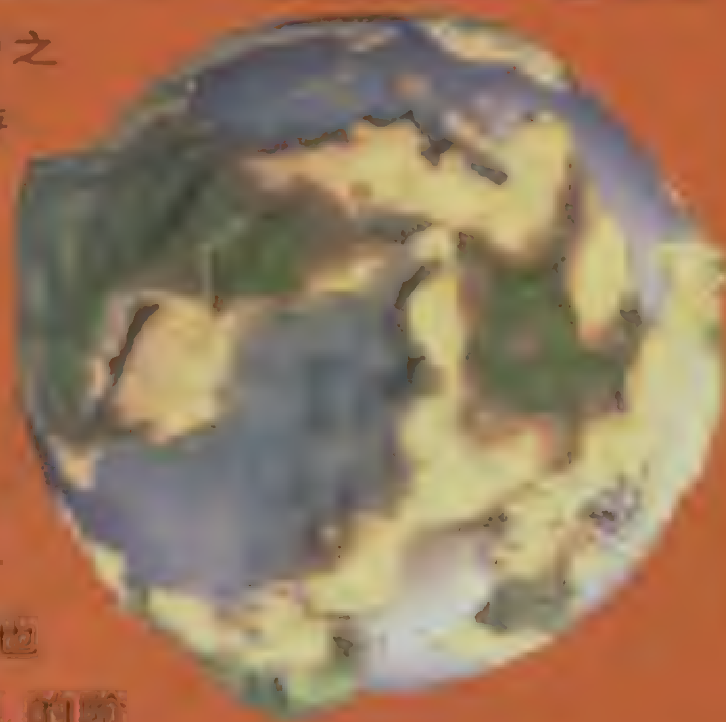
游戏的策略性也得到加强。玩家可在地图上任意地点建造建筑，而不是受限于原有的建筑点，同时仍可通过简单的操作，来给营地修建城墙并且升级为箭塔、投石车等，以形成坚固的堡垒。圈选不同类型的部队时，他们会自动排成合理的队形；进入战斗时，也不是挤成一团而是会尽量保持队形。队形也将会有方向的判定，电脑那见死不救的AI也会彻底重新设计。

游戏还增加了一种新的“魔戒之战”模式，面对整个中土世界的地图，控制所选择的种族，指挥部队去征服各个地区，获取资源。每场战斗可亲自指挥，也可用自动战斗功能来直接得到结果。这个模式的主要作用，是与其他玩家联网。此外，游戏加入了存盘功能。

孢子 Spore

类型： 策略
制作： Maxis
发行： 美国艺电
上市日期： 2006年11月份
推荐理由： 威尔·怀特，宝刀不老

自从“模拟城市”创始人威尔·怀特在2005年3月的游戏开发者大会上放出《孢子》令游戏界为之一震以来，我们已经很久没有得到关于这款游戏的任何消息了。但是，玩家们对《孢子》的关注热忱丝毫未减。



游戏号称有五大阶段，但从游戏玩家的心理学角度来分析，多个阶段的设计不可能让人一直保持兴奋点。退一步说，即使有人对它的每个阶段都很感兴趣，但是如果每次一局游戏玩下来，都得一步不少地走下来，恐怕也会产生疲劳。特别是它一开始类似《吃豆人》的阶段显得过于低龄化，而在海洋中设计新生物体型和未来进化方向的阶段又显得过于复杂化。事实上，当《孢子》游戏进行到类似“暗黑破坏神”的竞争阶段和类似“星际争霸”的城市建设与即时战略阶段时，不能引起人们持久的兴奋。而游戏的最后阶段，也就是开始探索全宇宙时，《孢子》达到了设计师预想中的最高境界。笔者现在所担心的是，多次转移兴奋点是否会让精神始终处于焦虑状态的现代玩家很快产生沮丧感呢？但愿威尔·怀特的精彩设计能打消我所有的疑虑，让《孢子》成为名副其实的传世佳作。



正在进化的奇怪生物



新帝国完成

魔法门——黑暗弥赛亚

Dark Messiah of Might and Magic

类型：动作
制作：Arkane Studios
发行：Ubisoft
上市日期：2006年第三季度
推荐理由：在Source引擎构建的新《魔法门》世界中进行剑与魔法的战斗

[illegible]

[illegible]

面对凶猛的敌人

华丽的法术

用手中剑斩妖除魔

破碎的城市等待英雄来拯救

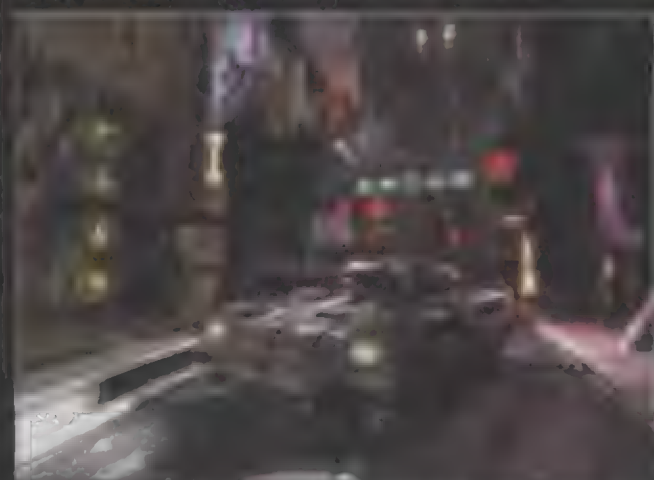
在官方公布的纪年表中可看到Ashan世界的血腥历史，在神话时代创建世界，长老和魔鬼的孪生龙——秩序之龙与混乱之龙爆发战争，最后混乱之龙被击败；在远古时代，长老中的天使与Faceless们展开宗教战争；到了现代的七龙纪28～40年，混乱之龙创造的魔鬼们经过长期的蓄积力量后第一次入侵，最后靠成为第七龙的术士Sar-Elam牺牲自己才将他们封印。而末日预言则是Sar-Shazzar在七龙纪67年作出的，其中提到一位半魔鬼的英雄将会释放魔鬼们，让充满血腥的混乱降临世界。

虚幻锦标赛2007
Unreal Tournament 2007

《虚幻锦标赛》（以下简称为UT）系列的最新一集将采用Epic Games强大的"虚幻3"引擎，游戏中的场景要比UT2004中的更复杂，新的技术使庞大的场景可很好地连结在一起。而新的"流"技术会为下一场比赛的数据进行预读，这样根本不需读取就可直接进行下一场。除了图像方面的巨大进步外，游戏性也得到进一步提高，游戏将会结合UT99和UT2004的优点。

类型：第一人称射击
制作：Epic Games
发行：Midway
上市日期：2006年
推荐理由：UT3引擎，UT99与UT2004优点的结合

UT2007最重要的是Conquest（征服模式），它结合了Onslaught和Assault这两种最受欢迎的模式，其根本的目标仍是争取比对方队伍控制更多的节点，但有很多Assault类型的任务可完成，帮助己方的队伍取得优势，比如让车辆的刷新加快。


霓虹灯闪烁的街道很逼真地表现了图像引擎的细节



UT2007中的武器还未最终确定，但方针是结合UT99武器的杀伤性和UT2004一些武器的趣味性。Redeemer、Flak Cannon等一些传统武器基本确定会出现。交通工具也会更丰富，将增加Necris族的全系列车辆。单人游戏中电脑队友的语音交流能力也会得到大幅加强，他们会通过语音报告他们发现的情况，玩家也可用语音给他们下达简单的命令。游戏还将争取内建更多有利于玩家交流的功能，使组织比赛更容易，刚接触该系列的玩家将能很方便地找到水平相当的对手，并且浏览和下载各种流行的Mod。

博德之门III
Baldur's Gate III

类型：角色扮演
制作：未知
发行：Atari
上市日期：2006年
推荐理由：传说中优秀系列的续作，至今仍蒙着神秘的面纱

国外某著名杂志在2005年上半年的某期上，曾以一页的篇幅向读者明确说明，"博德之门续集"《博德之门III》的消息。令人遗憾的是，在那之后半年，再也没有任何相关的新闻出炉。因此，我们至今不清楚这款被称为"完全和前两代无关"的"3D版博德之门"的开发公司到底是何方神圣。根据Atari的说法，《博德之门III》故事发生的事件将设定为《博德之门》之前，这样便避免了玩家对"博德之门"系列中各英雄对世界进程有何影响的疑问。鉴于近几年来，"龙与地下城"单机游戏在世界范围内影响力的急剧下滑，以及《恶魔石》等家用机平台"龙与地下城"游戏的乏力表现，《博德之门III》如果不能有推陈出新的特殊表现，那么实际的产品质量将会非常令人担忧。

无冬之夜2
NeverWinter Night 2

由包括《异域镇魂曲》首席设计师克里斯·阿瓦隆在内的“黑岛系”精英组成的黑曜石公司，在2005年2月推出了深受好评但仍有瑕疵的《星球大战——旧共和国武士II》。接下来的日子里，全世界的欧美RPG死忠者都眼巴巴地像一条条猎犬，徘徊在黑曜石的门口，耐心等着他们开发《无冬之夜2》。历史证明，2002年出品的《无冬之夜》绝不是最好的RPG，但确实是“双B”（BlackIsle & Bioware）时代最后一款伟大作品，在GameSpy上每周热门联机游戏中，除了一大票FPS游戏之外，就是《无冬之夜》。如果说，我们对《无冬之夜2》的期待仅限于多人部分，并非实言。从目前掌握的情况来看，对于2代，至少有两点值得关注。首先是大幅提升的画面品质，且不论设计者如何“重新渲染引擎”，如何“加入复杂光照粒子效果”，总之一句话，2代的图像相对于1代，可谓突飞猛进。其次是它的单人战役，“黑岛”虽然已经消失，但它的核心成员仿佛就是“优秀RPG”的代名词。所以，只要档期跟得上，我们完全不用担心《无冬之夜2》的剧情。此外，相对于1代最初只能带一个同伴，2代则将其数量提升到3个。除了图像和剧情，在相对完善的“无冬之夜”游戏系统上，我们可能很难看到有什么突破性进展，其核心规则依旧是3.5版《龙与地下城》的。值得注意的是，新游戏中加入了一个我们以前在电脑游戏中从未见过的职业——法术使用数量无限制的邪术师。



类型：角色扮演
制作：黑曜石
发行：Atari
上市日期：2006年8月
推荐理由：黑岛精英，重拳出击



大天使复活本方的部队



英雄在地图上探索，虽然变成全3D的，但看到的仍都是熟悉的东西



虽然没有2D的细腻，但这样的3D场景还是很迷人



半人马的攻击



魔法门之英雄无敌V
Heroes of Might and Magic V



深受玩家喜爱的《魔法门之英雄无敌》系列在育碧手里得到了延续。开发过《闪电战》等游戏的俄罗斯Nival Interactive公司负责新作的开发。《魔法门之英雄无敌V》（简称HoMM5）将采用全新的3D引擎。设计者非常重视热爱该系列的玩家们的看法，他们一方面尽量延续该系列一贯的传统，另一方面也针对玩家的意见作出适当调整。

类型： 回合策略
制作： Nival Interactive
发行： Ubisoft
上市日期： 2006年2月
推荐理由： 复活的《英雄无敌》既维护传统又不乏新意

在官方公布的纪年表中，可查到七龙纪969年发生了第六次月蚀。Sar-Elam的追随者们建立的光明兄弟会曾屡次正确预言月蚀的发生，并及时采取行动阻止魔鬼的入侵。但这一次却不在他们掌握的任何历法中，因此魔鬼军队得以顺利向人类帝国，也就是圣堂势力的首都进军。这一次战争称为“伊莎贝尔皇后之战”，这就是HoMM5战役的主题。



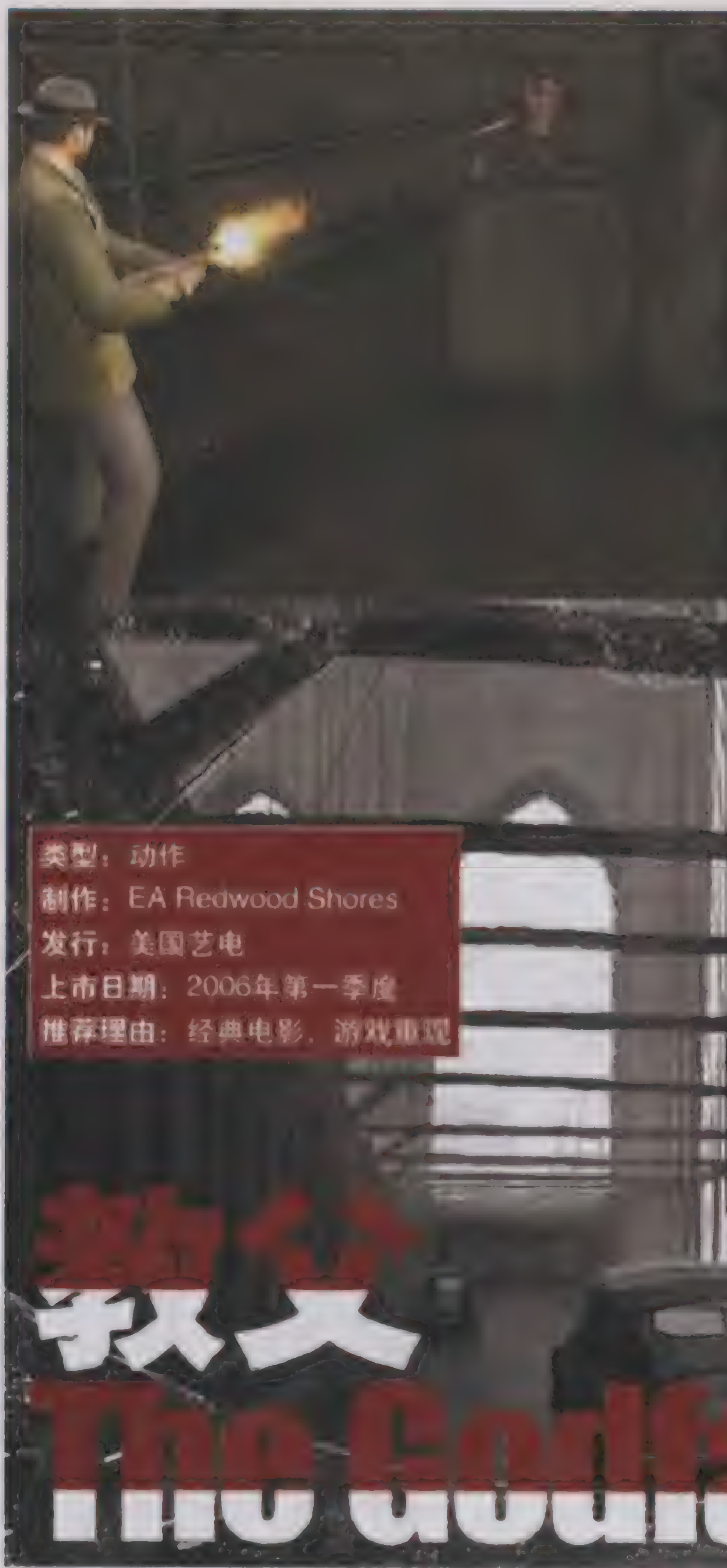
游戏界面简单明了



The city,My home

新作的玩法没有变化，探索、消灭挡路的野生怪物、获取资源、寻找宝物、建设城堡、发展军队，到最后消灭敌人。这一集包括圣堂、学院、森林、炼狱、墓地、元素6个种族，基本都是原有种族的演变。绝大多数的生物也是一如既往，如大天使、泰坦等。部队每周生长一次，条件符合后可在城里升级为高级版本等设定，也都延用了原有的设计。战斗也仍然采用回合制，不过英雄又退出了战场。每个种族的英雄也都有各自的特殊能力，如圣堂势力的英雄可升级队伍中的人类兵种。生物也都有独特的能力，比如大天使可复活己方的部队。当然，这毕竟是重头来过的设计，不需也不可能什么都照搬。英雄的能力大多都是新的，生物的能力很多也都有调整。战斗时也可选择有行动时间限制的快节奏模式。联网时会有小地图以便让玩家在短时间内决胜负的模式。还有从敌人英雄行动留下的轨迹判断对方实力等很多新特色。最重要的一点是，游戏的内部测试已进行了数月，而且还在延续，我们不大可能再看到一个Bug众多、平衡性糟糕的《英雄无敌》游戏了。

除一名音乐制作人外，所有《英雄无敌》系列的原开发者都没参与HoMM5的设计，包括《魔法门》与《英雄无敌》系列之父Jon Van Cangehem，倒是《战神》系列的创造者Steve Fawkner加入进来，担任设计顾问。



世界上有很多部电影，但能被列为“男人终生必看十大影片”的片不多，《教父》就是其中之一，而且往往排名第一。从EA公司宣布将克里昂家族的事业搬上游戏平台到现在，《教父》游戏版的发售日期已经离我们越来越近。根据EA的官方说法，在游戏开发后期，有超过200人在为之拼搏。《教父》游戏和电影既有联系，又有区别。联系在于，游戏借鉴了电影的时代背景（上个世纪40年代）和空间场景（纽约曼哈顿地区的“小意大利”）。当然，最重要的是，游戏中出现了令人难忘的电影角色，如教父本人以及他的那些个性迥异的儿子们。但是，我们在游戏中既不会感受留着小胡子的罗伯特·德尼罗（扮演青年时代教父）的心狠手辣，也不会体验脸被人打烂的艾尔·帕西诺（扮演教父的小儿子迈克·克里昂）的心路历程。EA将玩家放在一个非常自由的位置，作为一个“新人”登上黑帮历史的舞台。根据目前已经放出的数段游戏演示视频，我们发现，无论在游戏形式还是内容上，《教父》游戏版都像极了20世纪40年代的“侠盗猎车手”。没错，《教父》游戏的核心价值也在于此，就是让玩家品尝原汁原味的20世纪40年代的黑帮故事。此外，值得注意的是，《教父》是素以制作E级和T级游戏著称的EA第一款M级（成人级）游戏。这显然是EA向数千万“侠盗车手”玩家举起的橄榄枝。至于50年前的黑帮生活是否能适应沉浸在“圣安德烈斯”里的当代玩家，让我们拭目以待吧。



类型：动作
制作：EA Redwood Shores
发行：美国艺电
上市日期：2006年第一季度
推荐理由：经典电影，游戏重现

教父
The Godfather

作为“上古卷轴”家族的正传第四代，《上古卷轴IV——地狱》自从宣布以来，就牵动着无数角色扮演游戏玩家的心。为了保证品质，这款本来预备作为XBox360首发游戏的作品，注定要跳票到2006年春季。《上古卷轴》从三代《晨风》开始，就以超一流画面表现和超高游戏配置需求，成为RPG玩家藐视FPS的特殊道具。长达20分钟的《地狱》官方演示视频同样在提醒我们，这是一款“真实”的游戏。说它真实，其实不光是图像表现这个皮相，本作在“互动性”上的突破才是其“真实化”的实质。从某种意义上说，由于玩家可利用游戏中大量的内建物体与NPC和怪物之间进行即时互动，已让本作成了一个相当动作化的角色扮演游戏。本作具有的两大优势令其在同类游戏中独占鳌头。一方面，大量任务让本作成为如今这个网络游戏当道的时代，既能保持“单机”气节，又借鉴了网游经验的划时代作品。另一方面，由专人（多达8个）负责开发的地牢系统，让《地狱》能从“竞技场”到“晨风”全面深入地发展整个《上古卷轴》系列的独特技能系统。最后，不得不提醒诸位，《地狱》秉承二代传统，开放了坐骑系统，这对于庞大的“上古卷轴”世界的每一个游子，都是天大的好消息。现在，惟一让人惴惴不安的问题是，我们的电脑配置性能在2006年春季能赶上XBox360吗？

类型：角色扮演
制作：Bethesda Softworks
发行：Bethesda Softworks
上市日期：2006年3月21日
期待理由：无限庞大，极端自由



上古卷轴IV——地狱
The Elder Scrolls IV：Oblivion

魔兽世界——燃烧远征
World of Warcraft: The Burning Crusade


血精灵的名字已经足够引人了

作为本专题中唯一出现的一款在线游戏，WoW的资料片是当之无愧的。

2005年世界上最火的东西似乎都带着一个“O”字，WoW如是，iPod也如是。不过，就连iPod也知道推出Nano版、Video版来牵住越来越不安分的消费者眼球，WoW又怎能老是用数字（版本）来让大家折服？因此，在2005年底，暴雪终于放出消息：《魔兽世界》第一款资料片《燃烧远征》将于2006年年中与玩家见面。在资料片里，部落将新增迄今为止最美的种族——血精灵。至于资料片的名称，“燃烧远征”则揭示了另一点令人兴奋的变化，那就是“外域”的加入。进入外域的方式很简单，就是通过黑暗之门（就是那个每次你登录游戏时看到的黑漆漆的大门），与异世界的军团交锋。不过，“外域”里到底有些什么，目前我们还不得而知。暴雪放出的近似幻灯片的视频中，惟一给人留下深刻印象的外域景色只能用两个字来概括：荒凉。这些地方由于实在太荒凉，以至于暴雪不得不开放“空中坐骑”。只是现在还不清楚，这些飞行兽能否在外域以外的地方驾驭。新种族和新的冒险地点也许并不是每一个《魔兽世界》玩家所期待的，但是，开放等级上限至70级一定能留住大部分老玩家。最后要说的是，还得请暴雪不要跳票才是。


血精灵将成为2006年WoW中最热门的种族

类型： 大型多人在线游戏
制作： 暴雪
发行： 暴雪
上市日期： 2006年6月
推荐理由： 部落联盟各有新种族，外域等新区域的开放，等级上限突破70级



《逆转裁判》系列PC版

类型：冒险解谜
制作：Capcom
发行：Capcom
上市日期：2006年第一季度
推荐理由：享受从现场勘查到法庭抗辩的全过程，用理智而不是爱来保护当事人。

作为掌机上著名的冒险游戏，《逆转裁判》系列一直以其独特的题材和出色的剧情保持着极高的人气，从2001年至今在GBA平台已开发出3集，并于2005年在NDS掌机上推出了一款新作。为了让PC玩家过足瘾，《逆转裁判》I至III将全部移植PC平台。



有罪还是无罪？



冒险游戏的模式由来已久，《逆转裁判》在题材上更胜一筹，它是一款以刑侦加法庭对抗为主要内容的冒险游戏，每一章节分为4个故事，每个故事都包括冒险部分和裁判部分。玩家将扮演一名很有潜力的新手律师成步堂龙一。在游戏中，玩家总是在各种类型的案件中充当辩护人，他必须游走于各个现场取证（包括物证和供词），最后在法庭上用收集到的证据来维护当事人的权益，并最终揭示案件的真相。事实上，成步堂龙一的对手有两个，一个是真正的案犯，另一个是法庭上和他对立的检控官。将玩家安排在这样的位置，避免了以往侦探游戏的单一路线，先让玩家体验刑侦取证的过程，然后再用取证的成果进行激烈的法庭抗辩，并最终取得胜利。《逆转裁判》除了游戏模式新颖外，故事情节也编排得十分精彩，尤其是人物性格刻画鲜明，主人公成步堂的精明多变，检控官的盛气凌人，再加上具有各种怪癖的涉案人员，使整个故事张弛有度。正是这样的设计，令画面相对简单的冒险游戏如电影般精彩。《逆转裁判》系列已于2005年底完成移植工作，今春将与大家见面。

小游戏——快手小厨师　　小游戏——打地鼠　　小游戏——踩蛋

《大富翁8》是该系列的最新作，依旧保持轻松愉快的风格，让玩家在智慧与运气之间较量，追逐财富与欢乐。由于采用了新的粒子系统，游戏画面的卡通质感会更加强烈。在场景设计方面，本作加入了不少生动的元素，玩家将随处可见彩旗飘扬，霓虹闪烁甚至火山喷发景观。游戏的乐趣将不再仅仅局限于玩家之间的对垒，因为最新的故事模式将这一系列的单人情节推向了高潮。传说有一颗神秘的宝石，拥有它的人将会财运亨通，但拥有这个宝石的人会很快失去它，财富也随之消失，其中的奥秘就等着您去发掘。

针对不同角色，游戏设计了不同的剧情，每个角色最多将要闯过4关。这次除了久违的钱夫人、沙隆巴斯等人外，还加入了新的角色，每位角色都拥有独特的出场方式，像忍太郎就会以忍者的秘术登场。对于角色，开发者并不是仅仅设计新的形象、新的动作，还为他们添加了新鲜的人物关系，例如沙隆巴斯一直想追钱夫人，当他们在街上碰见时，沙隆巴斯会说：“您好，看来我们更近一步啦。”钱夫人会回应：“哼！想得美，又来套关系，没用的！”另外，每个角色都有9张小块拼图分别藏在故事模式中的某个地方，当玩家收集全这9块拼图后，就可得到人物的“清凉泳装”，然后玩家就可选择泳装角色进行游戏了。作为轻松的《大富翁》，小游戏是必不可少的，《大富翁8》中设有小厨师、打地鼠、踩蛋等6种小游戏供玩家消遣。P

大富翁8

类型：桌面益智
制作：软星科技（北京）有限公司
发行：寰宇之星
上市日期：2006年第一季度
推荐理由：经典作品的精彩延续



燃烧的血——评《使命召唤2》

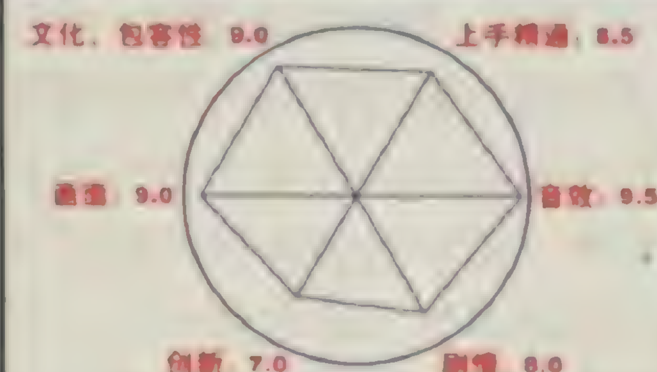
■杭州 yago（本刊特约作者）

如果不是因2005为年末众多重量级PC大作竞相登场，《使命召唤2》也许可以获得更多的关注。当年《荣誉勋章》借着《拯救大兵瑞恩》的热潮开辟了二战题材FPS游戏的新纪元后，蜂拥而上的二战群作中仅有《使命召唤》真正超越了《荣誉勋章》并达到青出于蓝而胜于蓝的境界，更为煽情的电影化描述手法和比电影更具现场感的互动体验迅速抓住了军迷玩家们的心。当EA忙于把《荣誉勋章》品牌推向全平台甚至GBA掌机时，Infinity Ward则在不断锤炼着自己的作品。有相当一部分玩家认为，与高得离谱的配置要求相比，《使命召唤2》缺乏技术上的真正突破，尽管支持双显卡SLI工作模式但在光影效果方面却远不及DOOM 3，对这些走火入魔的技术员朋友们，在下实在忍不住想喊一声STOP！首先这是一款娱乐用的游戏软件，而不是一款硬件测试软件。娱乐不是坐在屏幕前期盼3位数的帧显率，更不是让你看清“伤口纹路和手臂上的汗毛”（见重庆游戏发烧友5万元买顶级配置电脑新闻），娱乐应该是用心去扮演去体验，在经历中获得愉悦。本人从没留意过赵灵儿手臂上的汗毛是否清晰可见，也没在乎过约翰·法雷尔是真3D技术塑模还是2D贴图，以貌取人不算厚道，对游戏光看画面更是缘木求鱼。

精品 总评 8.6

😊	极其出色的气氛和环境营造，带给玩家难以忘怀的临场体验
😐	创新不多，配置要求略高

制作	Infinity Ward
发行	Activision
载体	DVD×1
类型	FPS
语言	英文
环境	Windows 2000/XP





DX9模式下的烟雾和光影效果

2005年是反法西斯战争胜利六十周年，但没有任何一部小说或是电影能够像《使命召唤2》这样直观地让玩家切身体验那些为自由而牺牲的先烈们的艰辛，苏联红军战士瓦西里、美军下士比尔、英军士官戴维斯和坦克手威尔思这些基于真实人物改编的游戏角色全都是那个时代勇士的真实缩影。战争的残酷在于人人都可能随时倒下，但你永远不知道什么时候轮到你，游戏里的德国鬼子们绝不是国产战争影片里那种拥有近亲通婚后智力水平低下的敌人，他们会冲锋突击也会隐蔽射击，他们也知道珍惜自己的生命，尤其当德军士兵拾起你丢过去的手榴弹并准确无误地投回你脚下时，发自灵魂深处的恐惧会告诉你这才是真正的战争。

在美军战役防守400高地的最后决战中，我从狙击步枪瞄准镜中捕捉到一名夹杂在人群中冲上山头的德军士兵，第一发射击因为没算好提前量仅打飞了他的钢盔，此时这名德军居然露出满脸惊愕的表情前后顾盼，似乎在寻找子弹飞来的方向，直到第二发射击将他那副惊讶的表情永远凝固在时间的长河中。见过无数面无表情挤挤攘攘等着送死的敌人，但有这样真实人性化表现的对手还真是第一次，感谢Infinity Ward创造的这些敌人，无论是懦弱也好勇猛也好，他们的真实表现更衬托出盟军英雄的壮烈，也可以让无数迷恋精美枪械的军迷们体会到少许真实的残酷，而对于那些动辄以画质论成败的朋友，他们恐怕是永远无缘体会到这些细节了。



《使命召唤2》依旧是激情的代名词

记得苏军第二关炸大楼的任务刚开始，前面的排头兵黑暗中和德军交上了火。我刚溜到靠前的木箱后敌人就扔来一枚手榴弹，女战友索妮娅眼疾手快拾起它又丢了回去，手榴弹刚出手一发毛瑟98K步枪子弹瞬间穿过她的胸膛，没有任何壮烈排场和煽情遗言，年轻的生命就此消逝，仅仅半分钟前这个脸颊上沾着油污，身穿肥大制服的年轻女孩还瞪着一双明亮的眼睛警惕扫视着四周。因此当木箱后被索妮娅所救的战友们发出“消灭这些法西斯！”的怒吼时，我也情不自禁地抓起波波萨加入了冲锋的人群，那一刻我真的变成了瓦西里，苏联红军近卫步兵第13师列兵瓦西里·伊万诺维奇·科斯洛夫。

只要真正用心去体验，即使在DX 7.0模式的画面下，《使命召唤2》同样也能激起你的热情，那些曾经战斗过的英雄们的激情。

精品	总评 8.8
优点	两大新增特色十分精彩，外交系统亦让人着迷，值得钻研
缺点	部分设定不太理想
制作	Firaxis Games
发行	2K Games
载体	DVD×1
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性 9.0　上手精通 8.5　画面 8.5　音效 8.0　创新 8.5　拟真度 8.5



信仰的力量

——谈《文明IV》的两大设定

■贵州 yago（本刊特约作者）

席德·梅尔亲自出马教你玩文明

当席德·梅尔发亮的宽脑门在《文明IV》教学篇中突然冒出来时，我还是大吃了一惊，没想到大师居然会亲自以这样的形式出来捧场。每一代《文明》都是篇幅宏大的巨作，本作也不例外，即使在教学篇里同样能感受到无微不至的关怀，文明之父带着他那特有的和蔼笑容告诉玩家如何从操控移民者开始建造罗马城，如果想仔细研究一下这款游戏还真不能错过这个由浅至深的教学篇。

众所周知《文明IV》有两大新增特色：领袖伟人和宗教。18个国家中的8个有2位领袖，其余10个国家只有1位领袖，每位领袖都拥有2种不同属性，它们可为本民族带来不同的先天优势，选择不同领袖就等于对同一民族的基础属性进行少许调整。在与AI控制的邻国相处时，对其领导人禀性的准确认识也有助于你制定更正确的外交战略，例如法国如果是路易十四执政就是一个比较好相处的邻居，路易十四可以带来创造性和勤劳性加成，全国文化点数增长很快，奇迹建造速度也翻倍，典型的内政文化发展型路线，如果是拿破仑先生当家，那就意味着法兰西部队可以免费升级近战和热兵器单位，各城兵营和船坞建造速度也翻倍，有这样的邻居你最好尽快组建一支足够与其抗衡的强大军队。领袖的设定使游戏中各民族在发展风格上更符合其历史本色，同时也增加了同一民族的重复可玩性。

宗教在本作中的影响作用比领袖大得多，通过研究相关科技可抢先获得宗主国地位，例如最先研究出冥想的民族就可以独占佛教，无宗教的民族只能等待宗主国使团前来布道，长久接受福音的邻国城市很容易就改弦易辙投入本国阵营。没有信仰的民族不堪一击，这句话在《文明IV》里体现得非常深刻，宗教可以给各民族发展带来巨大推动力，虽然对军事没有直接影响，但它能提高市民快乐，增加文化点数，相同国教的民族之间友好度还有额外4点的加成，这对通过外交进行贸易和军事联盟都有深远意义。由于本作外交关系趋向于符合真实的稳定，邻国只要不是侵略成性的蒙古或日本一般都不会朝三暮四地发动战争，这种情况下宗教可以保证更安全更稳妥的发展。向外扩张宗教可以成为和平演变的利刃，对内政建设宗教也能给予难以估量的帮助，尤其修建宗教奇迹建筑后全世界信仰同一教派的每个城市都会向你进贡1个金币，这在18个民族的大地图中无异于一笔飞来的横财。因此对宗教的抢夺已成为本作早期发展的重点。

本作中的宗教在游戏性方面的表现是很成功的，它改变了以纯粹武力战争为核心的主流发展模式，不过在真实性方面实在无法恭维，七大宗教居然都源于科技项目研究而来，这与历史常识并不吻合。另外七大教派在特性和运作模式上都缺乏明显区别，清一色全是赋予信徒城市快乐值提升奖励，然后就等着造宗教学院，出传教使团前往别国布道，基督徒、道士、僧侣和夫子们满世界乱跑兜售信仰，他们在外表造型上不一样，骨子里却都差不多。如果能多费点心思让各种宗教的传播更符合其历史本色，也许《文明IV》可以让玩家更心动。P


研究犹太教获得成功

在《黑与白2》中成为上帝

■上海 善良的大灰狼

精品 总评 8.1



优点	前所未有的多种游戏类型融合，创新的游戏主宰理念，超一流的精细画面，强大的AI设定都是游戏的优点
缺点	过于前卫的游戏理念让习惯传统思维的玩家存在接受障碍，游戏特色系统虽多，但深度不足，相互衔接不够，非常高的硬件配置要求影响了普通游戏玩家的入手
制作	Lionhead Studios
发行	Electronic Arts
载体	CD×4/DVD×1
类型	上帝模拟
语言	英文/中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



当Peter Molyneux离开牛蛙公司创建狮头工作室，并于2001年推出首款游戏《黑与白》时，所有人都相信这将是一款伟大的游戏。事实的确如此，《黑与白》获得了众多的奖项荣誉，不过随即而来玩家对于游戏的评价却开始呈两极分化：一部分人高度赞美游戏完全开放式的设计，另一部分人则认为游戏过于自由缺乏连贯性。或许受此影响，《黑与白》虽然名噪一时，获得了无数专业媒体的高分评价，但却是叫好不叫座，销售成绩未达预期。

斗转星移间，4年已过，狮头工作室凭借着《神鬼寓言》的大获成功，再加上《电影大亨》的广受期待，又推出了《黑与白2》，这一次它能获得成功吗？

四不像的游戏类型

继承了前作游戏的创新方式，《黑与白2》中混合了明显不同的多种游戏类型。建造军队、即时战斗可以被看作为即时战略游戏；建设城市、安抚居民可以被视为模拟经营游戏；培养训练神兽可以认为是宠物养成游戏；用神手施法投石可以称为射击游戏。也因此狮头工作室将游戏类型定义为“上帝游戏”，玩家扮演的即是上帝的角色，无所不能，无可匹敌。但不幸的是，或许是受到惯性思维的游戏，绝大部分慕名而来的玩家都将《黑与白2》看作为一款融合了多种游戏类型的即时战略游戏，这样很容易会陷入失望，因为游戏中不可选择阵营、兵种单一、战斗乏味的“即时战略”设计缺陷几乎很难让习惯了《帝国时代》《魔兽争霸》等标准即时战略游戏规则的玩家接受。


各色神兽形象迥异，招人喜欢



受到本作游戏中“善”与“恶”路线的分歧设定，游戏中如果不想让自己成为一个邪神，那么只有通过一味地建设宏伟的城市，使敌对势力的人民投奔过来，不战而屈人之兵。但同样不幸的是，尽管游戏中有着大量不同的隐藏建筑物类型可供触发和选择，并且游戏中的城市建设也非常直观和简便，但当你兴致勃勃地建造了游戏初期的几座城市之后，很快就会陷入枯燥无聊，不断重复的机械式操作中去，从而对游戏的兴趣跌至最低。更让人昏昏欲睡的是，游戏的每个关卡中，由于剧情故事的发展，你往往不能继承上一关卡已经繁荣发达的城市，而必须从头再来。于是在不停的重复再重复中，游戏一开始还把《黑与白2》奉为神作的玩家相信很快就会蜕变堕落，直到开始进行UNINSTALL。

神兽的加入可以被看作是《黑与白》中绝佳的创意，继承了这一创意的《黑与白2》虽然保留了这些可爱又可恨，能够饲养育成的宠物神兽，但AI的调整却令培养神兽的乐趣缩水不少。最为明显的一点，神兽失去了学习的能力，前作中只要耐心在神兽面前表演各种



魔法、神兽就会学会并使用，甚至于拉大便都知道固定地点。但本作中神兽要放魔法只要用钱买就可以，更多指令的加入虽然令玩家对神兽的操作更加方便，却失去了前作中宠物饲养的乐趣，当神兽往往通过几个指令就可以准确实施特定动作时，神兽更像是一个机器，而不是有血有肉、活灵活现、可以让你倾注心血和爱心的宠物。正因此，本来还可以作为时间消磨的神兽培养也就变得乐趣欠缺。

失去了对手的上帝

喜欢牛蛙游戏的玩家一定都不会忘记《上帝也疯狂》，《黑与白》的出世很明显受到了它的影响。同样作为神的身份是众多同类型游戏中最为独特的标志，但不同于《上帝也疯狂》有其他神与玩家并存的设定，《黑与白2》中玩家的身份是无所不能、无可匹敌的，换言之，玩家在游戏中并没有真正的对手。

整个游戏中，虽然玩家貌似要进行一连串的征服任务，最终把全部的世人变为自己的子民，但游戏自始自终，能够真正成为玩家对手的敌人却仍是空白。也因此玩家大可以开心地任意虐待和欺负凡间的对手，扔颗石头就可以砸死一片敌人，放个魔法就可以引起火山爆发，甚至于用手一抓，海里一扔，什么世间的英雄全部通通完蛋。这样下去，尽管游戏为玩家准备了善与恶的不同发展道路，但不论是善良之路还是邪恶之途，由于没有真正意义上的对手，胜利之后也难免会感到空虚。游戏中成就感的获得往往需要通过由弱变强的过程来体会，但遗憾的是上帝身份的确立，本身已经把玩家置于游戏世界的最顶端，即便仍有不服上帝统治的异端存在，但这对于上帝来说，与其说是对他们进行征服，不如说只是在百无聊赖的平淡生活中找一些无关痛痒的小刺激。正由于玩家这种身为神，又没有真正对手的奇特设定，因此在游戏的过程中习惯代入游戏、以常人感受去体验游戏元素的玩家会有找不到目标和方向之感。其实以狮头工作室设计游戏的核心理念而言，所希望带给玩家的并不是寻常游戏一般的角色代入扮演体验，而是让玩家回到孩童时代玩超人和怪兽玩具一样，成为整个游戏的主宰，谁生谁死全部由自己来掌控。不过需要提醒的是，游戏设计者的本意虽然前卫而独特，但大部分的玩家毕竟已经习惯了寻常思维方式，难以体会到游戏设计者的真正用心所在，真不知道这该说是游戏设计者的悲哀，还是玩家的遗憾。



上帝的力量是无可匹敌的

无可挑剔的游戏图像



这是金刚？如果有一台强力的电脑，游戏的图像足以让人满意

《黑与白2》的图像引擎技术是其他同类游戏难以匹敌的，细节丰富、真实感一流是其最大特点。尤其是神兽宠物的毛发制作得非常真实，不仅每根毛发都清晰可见，连鼻头的湿润、眼眸的倒影都清楚可辨。也因此游戏过程中把镜头拉近神兽时，看着它毛茸茸、憨态可掬的样子，经常会忘记屏幕的间隔，忍不住有伸手摸摸的冲动。但是，和所有现今高清画质游戏存在的通病一样，《黑与白2》的游戏图像虽已达到了几乎无可挑剔的地步，甚至超越了同期推出的《帝国时代III》等游戏，但其对于电脑硬件的配置要求也非同一般的苛刻，也因此如果你没有一块GeForce 7800或者X800级别的显卡，想获得刚才所述的精细画面效果是难以实现的。当然游戏并非硬件配置要求苛刻到非要以上配置才能进行游戏的地步，但根据玩家硬件配置情况自动调节游戏画面显示效果的功能，却会令不少硬件配置不达标的玩家产生错误的判断，认为《黑与白2》的画面效果不过如此。

如果抛开游戏制作人Peter Molyneux曾经的成功和声望，以及狮头工作室的影响，《黑与白2》或许会遭到巨大的失败。设计者赋予了游戏大胆的创新，但在创新过程中也有着种种尚不成熟或者过于前卫的理念。但所幸它还有Peter Molyneux的响亮名头，也因此人们在评价它的时候，往往变得小心翼翼。我们应该感谢这种小心翼翼，这使得这一充满创意和冒险的游戏得以继续地生存和发展。的确，即使从二代游戏的内容和设定来看，它仍不完善和成熟，但它毕竟开创了一种新的潮流和趋向，而这恰恰让目前被越来越多老套的游戏规则设定搞得心力憔悴、食之无味的玩家看到了新的希望。从这点上来看，我仍然期待《黑与白3》的到来。





疯狂并快乐——评《英雄萨姆2》

■绝对领域 大傻瓜

精品	总评 8.5
☺	让人赏心悦目的画面，充满快感的射击，极具娱乐性
☹	缺乏重复可玩性，高强度的射击容易让人疲劳
制作	Firaxis Games
发行	2K Games
载体	CD×4/DVD×1
类型	FPS
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性 8.0　上手难易 8.5　画面 9.5　音效 8.5　创新 7.5　剧情 7.5

我们的大英雄萨姆又来了，带着他的长枪短炮和更多战斗。虽然还是一身白T恤、牛仔裤外加红色运动鞋，不过这次萨姆的像貌却变得更像东方人了，整个造型一眼瞅去真有那么几分像姚明。如果以为战斗难度和幽默成份一样轻松那你可就大错特错了，没有点动作射击的天赋要想在《英雄萨姆2》里全身而退可不容易。和前两款作品一样，游戏里的萨姆没一秒钟闲着，他的枪口始终在不停地喷吐着弹雨，无数怪物以排山倒海之势疯狂涌向这位大英雄，各种稀奇古怪的武器这时都能派上用场，滑膛大铁炮、追踪鹦鹉肉弹、终极英雄大炸弹，这些荒诞不经的装备为战斗增添了无穷乐趣。不过当我们体验完这款游戏之后印象最深的却是画面，与两代前作相比有着本质飞跃的画面。

庞大战场跑到爽

Croteam公司自从《英雄萨姆》一炮走红后立刻开始着手研制资料片及续作，《英雄萨姆》用的是Serious Engine引擎，本作以该引擎二代版为动力，不但有号称时尚先锋的HDR视觉特效，同时还支持可节省内存提高物体精细度的最新3Dc压缩技术，如此强劲技术打造出的画面即便在中档标准也足以震住以挑剔而著称的FPS玩家。《英雄萨姆》本质上是一款轻松型的FPS射击游戏，不过它的图像却从没人敢说是滥竽充数的三流水准，《英雄萨姆2》带给我们的更是一幅充满着阳光气息的明亮画面，轻松活泼的主题之下处处皆精雕细刻。



青山绿水好美的地方

首当其冲的是一个大字，习惯了在阴暗火星基地里转圈的玩家们到了《英雄萨姆2》里之后可能还真有点刘姥姥进大观园的不适感，因为这个世界实在是太大了！这个大并不是以40多关堆积起来的大，而是仅凭单关地图就能让你感慨万千的壮观景象，一代末尾苦战教堂广场时就对制作者的大手笔和疯狂想像力佩服得五体投地，而本作中的场景据称平均比一代要大5倍以上！满山遍野的怪物挥舞着五花八门的武器从四面八方蜂拥而至，亚洲风格的巨大城池中诡异武士们神出鬼没。没错，这还是那个只需扣动扳机而不用大脑思考的萨姆世界，不过这份扩大的刺激却远远不止5倍。就拿那些巨大的机器人蜘蛛来说，远距离上与它们战斗时感觉好像跟别的怪物也没什么差别，可等到近身再细打量就不能不惊叹于它们惊人的尺寸，这从另一角度也衬托出战场的巨大。



天上有两个月亮

阳光灿烂的战斗

自从告别《孤岛惊魂》之后，终于在《英雄萨姆2》里又找到了阳光明媚的感觉，这里也有大片的原始森林，杂


杀得敌人血肉横飞


酋长大人希望你拯救他的部落

草之间时常可见小溪瀑布，抬起头来蓝天白云几乎能以假乱真，灼热的阳光照耀着每一片角落，行走在野外耳边不时传来野鸟鸣叫声，还有主角双脚踩过草地的嚓嚓微响，再加上恰如其分的部落风格鼓点，还真像那么回事儿。即使在千里冰封的雪原中，你也不用费神去分辨角落阴影里的是恶鬼还是僵尸，更不必担心妖魔鬼怪猛地扑过来时自己却无路可退，阳光把所有敌人照得清晰异常，不用手电筒帮忙隔着老远你也能看到数以百计的怪物。这个光明世界中的战斗因此变得轻松，玩家可以更为从容地奔跑射击，而这正是《英雄萨姆》所独有的乐趣。

丰富的色彩运用同样浸透了《英雄萨姆2》的每个角落，从来没有想到过游戏里居然会有蓝色皮肤的外星居民，这些造型可爱的卡通NPC与千奇百怪的敌人共同组成了这个世界。虽然NPC外形卡通化很明显，但游戏在描绘场景和敌人时却体现出完全不同的写实主义，与相当逼真的青山绿水相比，游戏里的敌人和怪物都有非常真实的动作，以及合乎逻辑的肢体运动模式。尤其当青面獠牙的巨魔勇士手持刀痕斑斑的盾牌向你扑来时，看到这些长着苍白色粗糙皮肤的怪物，你绝对不会有在NPC村落里经过时的愉悦。敌人的飞行器俯冲扫射时，密集的蓝色光束掠地而过，萨姆的能量机枪同样能喷出一串蓝色的死亡光束，混战中怪物们绿色的体液和红色的鲜血交织迸飞，爆炸的火光之外还可见到缭绕的黑色烟雾，你战斗在一个五光十色的世界里，制作者们在每一件物品上都毫不吝啬地挥洒着自己对颜色的想像力。

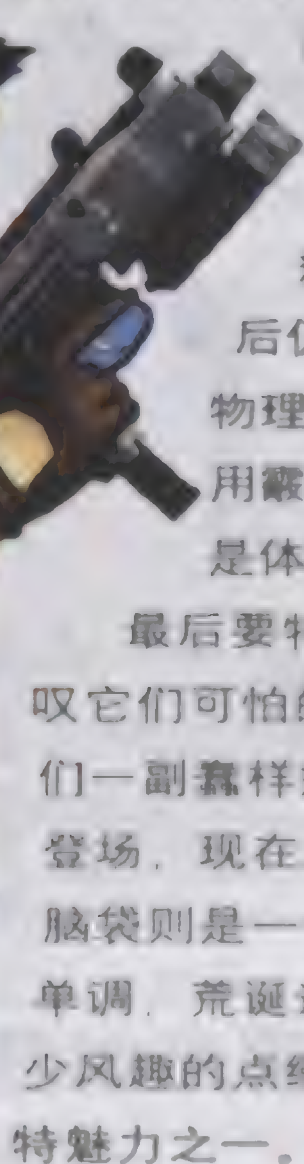
个性鲜明的敌人

Serious Engine二代引擎让整个《英雄萨姆2》的世界都充满了动感。巨大的战场催生了宏伟的感觉，在这个宽广的世界里，当你远眺山脚下的树林时会注意到它们微微随风而动，抬起头来观察天上白云居然也在以不易觉察的速度慢慢飘走。无论在白天还是夜晚，当举起手里的一对长管左轮时，枪身金属表面的反射光会随着枪身的晃动而改变，反射光的强弱与环境光源的强弱完全成正比。如果让萨姆直视太阳时，眼前居然会出现一轮耀眼的光晕，就像用摄像机对准太阳时的情况一样。蓝精灵NPC们笨拙的逃命动作充满了搞笑味道，但萨姆的战斗就不是那么回事了，包括能量武器在内的所有枪械射击时都有真实的后座力效果，树木房屋都会在自动武器的疯狂扫射下断裂坍塌，拥有无限子弹的左轮6发连射后仍然需要退膛填弹，鹦鹉追踪弹的飞行轨迹完全符合物理逻辑，它从不会搞凌空180°急转的绝活。近距离内用霰弹枪把怪物轰得血肉横飞的场面相当夸张，哪怕对方是体型巨大的家伙也会变成一堆狂舞的碎肉，虽然不够真实但却绝对称得上过瘾。


这里又像中国又像日本


地狱里的BOSS


废墟中的短腿骷髅



最后要特别赞美的是游戏里的怪物，40多种独具匠心设计的敌人让你在捧腹大笑之余还不得不感叹它们可怕的威力，你见过横冲直撞的发条犀牛吗？还有下半身是履带车的火箭野牛？以为这两位哥们一副囊样好欺负？上来过两招绝对让你捏把汗不敢再小看它们。前作中著名的神风炸弹老兄也再次登场，现在人家换了条更精神的男式健美衫，脚穿一双滑稽的条纹袜，脖子那里居然还有一串弹簧，脑袋则是一个巨大无比的英雄炸弹，幽默感和致命度兼而有之。狂热的射击时间长了多少会让人感到单调，荒诞造型的怪物们以各种行为艺术风格的攻击模式争相登台表演，它们为单调的杀戮增添了不少风趣的点缀，并以自己的鲜明个性给玩家们留下了深刻印象，这些都已成为《英雄萨姆》系列的独特魅力之一。



■贵州 yago（本刊特约作者）

由Atari公司发行的即时战略大作《龙晶传奇》，是由Liquid Entertainment基于龙与地下城系列的艾伯龙战役设定改编开发的。在2002年威世智（WotC）公司举办的创意征集大赛中，一位名叫Keith Baker的作者以其创建的艾伯龙世界力克群雄夺取桂冠，该世界设定随即成为龙与地下城家族中的又一全新景观。《龙晶传奇》的故事发生在艾伯龙世界中的希恩·得瑞克大陆上，艾伯龙世界有三大主导因素——龙、魔法和战争。上古时代的三只原始巨龙西伯瑞斯（Siberys）、开柏（Khyber）和艾伯龙（Eberron）在争斗中创造了这个世界，被开柏杀死的西伯瑞斯化作天空中的西伯瑞斯之环，艾伯龙把作乱的恶龙开柏逐入地下世界，自己则化身为大地以重建世界。盘桓于天空中的西伯瑞斯尸体碎片不断坠落地面，这些含有强大魔力的晶体状碎片被称为龙晶，龙晶是艾伯龙世界中各种族生物必需的基础资源。龙晶中最大的一枚叫西伯瑞斯之心，传说它就坠落在名为风暴之环的环形山脉中，游戏中的四大阵营——明焰骑士团、暗精灵、蜥蜴族和恶魔为争夺这枚能改变世界的宝物展开了波澜壮阔的较量。本作单人战役中玩家扮演明焰骑士团或蜥蜴族两派势力进行战斗，只有多人对战模式下才能选择暗精灵种族。游戏画面精致，内政经济系统简洁，地下世界的RPG冒险很有点博德遗风，气势磅礴的背景音乐和个性鲜明的语音效果都是魔幻游戏玩家们熟悉的风格。

精品	总评 8.1
制作	Liquid Entertainment
发行	Atari/星空娱动
载体	CD×2
类型	即时战略+角色扮演
语言	英文/中文
环境	Windows 98/ME/2000/XP
文化、包容性	7.0
上手精通	8.5
画面	8.5
音效	8.0
创新	8.0
剧情	8.0
配置要求	CPU Pentium Ⅲ 1GHz 内存：256MB 显卡：64MB 硬盘：2.5GB



明焰骑士团战役
Order of the Flame

第一章 风暴之环 Entering the Ring

选择好带队英雄后在前来报警的骑士带领下来到哨所，消灭正在攻击哨所的双头巨人，与头顶对话标志的骑士交谈获得摧毁东南面熊地精营地并夺回被盗窃的200金的任务。注意接受任务后头顶问号的NPC表示尚有未完成的任务，如果任务达成则NPC头顶变成惊叹号。小心推进到右下方熊地精营地中，清光包括酋长在内的所有敌人，砸开箱子拿走黄金后回来交差，此时可使用哨所升级建筑招募矮人蛮战士或牧师扩大队伍。准备停当后从哨所西边山洞口进入地下世界，通道里有位巫师会来迎接，采掘途中的龙晶，干掉像果冻一样的胶质怪得到火球指环，施放火球烧毁东侧洞口的荆棘后出去。返回地面后先打败旁边的冰霜巨人，与巫师对话得知北方洞口那里有可怕的冰霜兽出没。向西北前进，途中可摧毁占据传送门的荆棘完成小精灵的分支任务，西北尽头的谷中有三名受伤的明焰骑士团弓箭手，利用牧师的治疗技能为中间那名弓箭手治疗后可招募他们加入队伍。往东北走会遭遇带两只霜狼的冰霜兽，与其战斗中如果不使用火球指环可获奖励加分。胜利后发现山崩堵塞了原先的通道，不过可穿过冰霜兽的洞穴进入风暴之环山脉。


玛琳夫人单挑熊地精酋长

第二章 遗忘之城 The Forgetten City

在地下世界中旅行的队伍发现了遗失的上古精灵帝国首都夸拉特许，目前当务之急是找到通向地面的出口，此外如果收集1000金可获得500点经验值奖励。先往

下走探索地图西南角，附近有很多金砂和宝石，干掉胶质怪后在南面发现一位受难的灵魂，它需要有人帮助干掉看守者夺取钥匙，再次与其对话就会出现三名看守者，以初期兵力而言这个任务最好留后解决。右下还有位身陷险境的巫师需要拯救，这场战斗需要相当的技巧才能避免伤亡，之前最好按Ctrl+Q快速存盘，拉动栅栏门外的开关打开身后密室，里面窜出一只六臂蛇魔，打死她后拿到巫师所需的法杖，密室里还有不少好东西。把法杖交给巫师后跟他来到上面的秘密图书馆中，内有增加经验值积累率的秘密之泉。返回出发点向上右拐占领可加快回魔速度的宁静之泉，附近有很多地下世界特有的怪物，消灭它们后搜索找到两瓶用途不明的魔法药水，宁静之泉左边有座冒绿烟的药剂试验室台子，用鼠标左键点击不明药水，再左键点击台子，即可进行鉴定。小广场中有一个钢铁傀儡，分别让四人踩下周围的四个眼睛形砖块就能将它收为己用。广场右边一个箱子里有傀儡巨人的零件，如果能找齐三件就可在基地建筑中修造傀儡巨人。向南途中有个通向地面的洞口，上去是一处隐秘谷地，可在那里修建基地补充兵力，洞口旁有第二箱傀儡巨人零件。第三箱傀儡巨人零件在南面墓室出口右侧，建议拿到后立刻返回谷地中升级基地，出两个傀儡巨人充当攻击先锋。工匠升到二级后可为巨人们战场加血，效果比牧师配蛮战士更好。不用担心龙晶不足，谷地中会频繁降下龙晶陨石雨。返回地下世界，到南面墓室中获悉要取得西伯瑞斯之心还需有三枚光明圣印才可解除其防护层，墓室尽头有两座不断生成怪物的石雕，战斗打响后要尽快摧毁石雕才能阻止怪兽增援，如果消灭所有怪物后再摧毁石雕可获得额外加分。沿右侧夹墙通道向上，在遇到两名盗贼处地面会有红色陷阱，如果凯尔带队可让他解除陷阱，如果是其他英雄就让两名盗贼出手。队伍里有盗贼后可在地面基地中修建酒馆并将盗贼级别升到二级，连续造两座酒馆将盗贼级别升到三级，这样才能打开地图各处带级别要求的宝箱。地图东北角过桥后会遇到一位墓地守望者，他希望英雄们能帮助杀死南边墓室里的守护精灵并带回指挥之杖，作为报酬这位亡灵会告知英雄们走出地下世界的出口。到南边墓室见到守护精灵后对方也给予消灭墓地守望者的任务，用精灵给予的驱逐术卷轴可杀墓地守望者，其手下也瞬间化作金砂，但随后将出现一只身形巨大的恶魔，消灭恶魔后跟随守护精灵派出的墓地战兽来到东南角出口，最后还要打败这里的两个巨石雕像才能离开。


阴森可怕的墓地守望者


巧解沿途陷阱中的谜题


玛琳夫人被关押在此

第三章 敌意居民
Hostile Natives

进入风暴之环地区后大家正要寻找光明圣印，玛琳夫人却离奇失踪，选择其他三位英雄之一开始本关。初期没有足够资源修造基地，先造两名弓手充实队伍。往西南探索，消灭拦路的黄蜂后遇到一位考古学家，交谈得知他与助手在地下考察时被美杜莎袭击，如果能救出他的助手将得到一件宝物作为回报。拿取道路尽头的经验值卷轴后返回基地改向东进，途中发现跨越南面鸿沟的一座吊桥被人拉

游戏系统

游戏中的建筑和经济系统都很简单，建立基地需地面上有基地核心。基地落成后按规模可分为仅有四格的哨所和有16格的要塞，每个格子都可用来造军营建筑或祝福雕像，无论哨所还是要塞建成后都带有围墙和箭塔，这两者也能继续升级。每种军营建筑可造一种单位，通过升级建筑能提升单位的级别，但这种升级需要大量经验值，三大种族的各种建筑从一级升到二级需要2500点经验值，从二级到三级要5500，三到四级要10 000，最后升到五级需16 000。注意当从二级升到三级时还需要在同一方块区域内修建两座相同建筑，同理类推从三到四级时需要建三座，到五级时要四座建筑。军营建筑升到五级后，即使拆除到只剩一座也能继续生产五级兵种，因此在经济条件允许的前提下，升到最高级的建筑应腾出空格给尚需升级的建筑让位，这在建筑空格不足的情况下尤为重要。祝福雕像每座需占地一格，它的作用是为本方区域内相邻建筑所出兵种提供属性加成，例如增强攻击、生命、魔力、防御或速度等。军营建筑可提高人口上限，但祝福雕像没有这个效果。游戏中各阵营人口上限最多只能到20，不过建筑升级后造出的部队可在基地旁免费招募小卒，最高五级时可带四名小卒，小卒的攻击模式与主单位相同，但外形小一号，他们更像是主单位延伸的生命值。经过战斗后主单位返回基地周边地区即可自行补充小卒，但进入地下世界探险时小卒不会出现。

各种资源里最重要的是经验值，通过战斗、任务或拾取卷轴可获取经验值，经验值不够建筑和单位级别就无法提升，部队的战斗力也就得不到有效提高。黄金是生产单位所需的主要资源，因此每场战斗初期黄金总是紧缺，在地面世界是没有黄

起，看来得绕过去才行。消灭沿途的黄蜂和巨人，在东北方的圣坛上有本书，阅读后可得两名明焰圣骑士加入，此时基地应该可出盗贼。从古树下的入口进地下世界，派盗贼解除南面的陷阱，向下进军一路斩杀胶质怪和僵尸。东南角消灭眼怪后找到僵尸爵士拉塔克，听他念叨好像附近有个藏宝库。在西南方可找到半身化石的考古学家助手，拿取旁边的法术卷轴对其使用可救他一命，护送助手回到地面考古学家那里可得到一些卷轴和药剂。返回地下世界，西边路口有位精灵告知前面有美杜莎出现，往上发现拉塔克的藏宝库，必须要拉塔克上前才能开门，内有一件盲目玩偶可用来致盲美杜莎10秒，注意开门后拉塔克会变成敌人。左下是美杜莎所在地，干掉后取得首级拿回考古学家处可获增加攻击力的蜥蜴古宝。上地面后迎来明焰飞翼骑士的增援，有弓手来报发现玛琳夫人被蜥蜴人囚禁在东边哨所。先不要急于进攻，派个步兵摸到右上放下吊桥打通与基地的道路，多造建筑提升部队级别和数量，推荐弓手配牧师，或傀儡巨人配工匠也行。地道出口附近圣坛上三座不同雕像，点击它们可得到解谜暗示，派明焰圣骑士施放神锤术击毁恶魔雕像，派牧师对受伤妇人像施放治疗术，最后是派工匠对傀儡巨人像施放修理术，完成后圣坛赋予己方部队攻击加成。部队规模足够后开始进击东侧蜥蜴人哨所，摧枯拉朽推倒所有建筑后可在杀死的敌人尸体上找到一枚钥匙，使用它打开关押玛琳夫人的牢门将她救出。在敌哨所基础上修建己方前进基地，先攻东南蜥蜴人主村落再打西面要塞，摧毁要塞后即可夺得光明圣印。


夺得第一枚光明圣印

第四章 鳞甲要塞 Citadel of Scales

接近第二座光明圣印后众人发现明焰骑士团先驱们的残骸，开局后蜥蜴部队会从西面和北面袭扰基地，尽快把所有围墙都修复到75%以上他们就不会再来攻击。基地左下有几个矮人要求帮助调查祖先陵墓中出现的不明现象，接受任务后拿到通行符石，集结足够部队后以盗贼为前锋从左边入口进地下世界。沿途有不少资源及怪物，中央位置发现暗精灵部队，先绕到左上角爬上地面，砍倒荆棘救出被困的灰矮人，他们会叫英雄们跟下去拿酬礼，不过到地下后才发现宝物给蜥蜴


大军涌入东北墓园消灭僵尸


让皮粗血厚的傀儡巨人打前锋

人偷了，勃然大怒的灰矮人加入战斗队伍。向暗精灵部队发动进攻夺取矮人神坛，由此可增加己方部队视野，调查任务也算完成。守护神坛的矮人不死卫士加入队伍并开启北面宝库大门，赶紧上去搜刮，但小心东北方向有怪物。

现在回到地面发兵进攻东北角墓园里的敌人，毁坏的巫师之塔下有位被石化的巫师，以后在地下拿到石头转换肉体法术卷轴后可回来救这名巫师。伴随巫师复活的是几条敌人的飞龙，让巫师对付它们没问题，之后还要在基地里修建巫师之塔才算完成这个分支任务。这时旁边可看到经常出来指点迷津的那位巫师，与其对话得知如果给他五条火蜥蜴舌、四个灰矮人的护腕、二副骨制肩

金资源的，玩家必须进入地下世界通过消灭怪物或拾取金砂宝石堆获得黄金。黄金的另一来源是税收，注意看画面下方经验值资源数后的那个小数点参数，那就是己方当前通过税收每秒可获得的黄金数量，提高税收比率的唯一方法是多修建筑，尽可能将哨所或要塞的全部空格修满建筑。龙晶是游戏里的噱头资源，不过它实在太容易得到了，地面上的龙晶矿采完后稍待片刻天空中就会降下龙晶流星雨，雨停之后玩家会发现龙晶矿又有了。本作中人口上限最高只能到20，这个数字虽然看似很少，但20个单位各带四名小卒总共也有100人了。部队规模小限制了人海战术，英雄们的作用也能得以突出发挥。当一些任务完成后玩家会获得奖励单位，即使这时你的部队人数已达到最高上限，这些奖励单位也还能加入，用这种方法可少许提高己方部队在人数上的优势，集中优势兵力后在战场上取胜就容易多了。

地下世界是本作龙与地下城文化的精髓体现，大量危险致命的陷阱要求探险队伍中必须有盗贼相伴，在这里不但可得到经验值和黄金资源，通过完成分支任务或击败怪物BOSS也能获取传说中的宝物道具。宝物道具总共可分为三种：一种是一次性使用的法宝或卷轴；一种是任务所需的特殊道具，这两类道具获得后都会列示在画面右上角；第三种是英雄专用的极品宝物，这些东西获得后一般不显示在画面上，玩家只能在战役界面下的道具店中看到或为英雄装备。游戏中每位英雄各有七件宝物，前三件只能通过任务获得，后四件可在道具店中用每关结束后获得的功勋值购买。不同的英雄在同一关卡中执行相同任务都可能会得到不同的宝物奖励，显然制作者们试图借助这一设定来提高游戏的重复可玩性。

甲就能分别得到灰烬之剑、矮人腰带和亡灵召唤卷轴，这些东西都能在本关中轻松找到。蜥蜴人在西北角的要塞显然是为了守护通向光明圣印的地下入口，集结重兵摧毁这座要塞后入口外的荆棘会消失，进去让盗贼当前锋。蜥蜴勇士达洛克的灵魂警告要对明焰勇士们进行三次考验，沿路往前走盗贼会发现大量陷阱，解除后让部队冲过去干掉对面弓箭手，再解决后面冒出的敌人就算过了第一关；第二关很简单，往下走灯光突灭，然后迎战吸血鬼巫师，人多两下就铲平；第三关也是最后一战，要干掉一条巨大的冰霜九头蛇，胜利后得到水晶之锤和光明圣印。

第五章 意外威胁
An Unexpected Threat

明焰飞翼骑士发现了第三枚光明圣印的踪迹，蜥蜴族将军沃文护宝心切施法将印台打入地下世界，不料却落入夺心魔控制的地域。开局出现在地图左下角的高地上，暂时不要急于出击，造基地招兵买马，稍有实力后


从坑中重生的凤凰

向右出兵清掉大坑旁的敌人，与巫师对话得知这坑是凤凰坠地造成，如果能给他找来荣誉、公平、正义三火炬就可复活凤凰。为解决黄金短缺的困境，集中部队通过基地正上方的入口进地下世界。左边有位受难的灵魂希望英雄们能通过杀死西面的典狱长来拯救他，先往右走，下方有个叫绿血的螳螂族部落，如果要帮助他们就去干掉西北方巢穴里的一只巨型眼怪，击毙眼怪可获得宝库钥匙的一半，最后别忘了回螳螂们那里交差。沿路绕道北面迂回到地图西侧，在西面有结界的墓地前敲那面锣可打开结界进去干掉鬼王唐克雷多斯并缴获道具。最后到左下角蝎子王巢穴将其消灭获得蝎刺及另一半宝库钥匙，不过在返回北端藏宝库之前不妨顺手干掉西面折磨灵魂的典狱长，获救的灵魂将给予旁边小宝库的开门密码。公平火炬在眼怪巢穴的门边，荣誉火炬在北面宝库门边，正义火炬在地图西北角，拿到后可立刻由地面友军到大坑处复活威力惊人的凤凰。


暗精灵与其它怪物也有冲突

地下世界的冒险到此告一段落，集中部队从地下东头的出口登上地面，招来凤凰作空中掩护将占据此高地的敌人全部消灭。接着从标有红旗的新入口下去，夺心魔们盘踞在地下世界的东南角守护着光明圣印，如果没有压倒多数的雄厚兵力最好别忙来这里决战，夺心魔们可暂时诱降己方部队中的单位，要彻底消灭它们必须经过持久的拉锯战。最后在夺心魔的宝库外消灭最后一股敌人即可入内拿到光明圣印，没想到暗精灵突然现身截走圣印，被夺心魔部队缠住的英雄们只能眼睁睁看着到手的圣印落入他人之手。在地面地图西北角有一座巨大的敌人基地，是否将其摧毁不影响主线剧情，如果有此打算的玩家最好作足准备，力争一次搞定。

第六章 救赎
Redemption

明焰英雄们一路追踪到暗精灵的巢穴，唯一通向西伯瑞斯之心的大桥也被敌人用魔法封住。本关主要任务是夺回被抢走的光明圣印，并且摧毁暗精灵的魔法动力源和基地大门。开始仍然出现在地图左下角高地，尽快组建傀儡巨人配合巫师的混编部队守卫建设中的基地，尽可能不要招惹敌人，否则后患无穷，暗精灵的部队机动灵活，打不赢就跑，反复来袭很让人心烦。集结小股部队后带上盗贼从北面入口下去，入口处有位火精灵要求玩家从北面恶魔那里夺回一把诅咒弯刀。左下角有位不死工匠，他要的是恶魔号角。率领大军向右绕到西北角，沿途可获得足够黄金供基地扩建部队，耐心等待实力增强后进入西北角恶魔巢穴中将其击毙，从巢穴后的出口上地面可杀死冰霜兽和冬狼。将弯刀拿回给火精灵可得到玛琳夫人用的魔牙项链和大量金砂，把恶魔号角带给不死工匠得到可使用10次的战场号角。工匠旁有个试验室台子可鉴定战场上拾到的不明药剂。暗精灵的魔法动力源在地下世界正北方，大军进攻时使用沿途缴获的法杖将动力源周围三座炮塔暂时关闭，否则伤亡会很大。动力源右侧隔壁的屋里有个带眼怪宠物的暗精灵法师，干掉他后夺回光明圣印。正下方圆形太阳图案中央是个传


集中火力是快速歼敌的关键


砸烂大门就是胜利

送器，通过它来到地图中央位置搜罗宝物。返回地面后可向东和东南进军，两处都有孤立的敌据点，最后的目标是摧毁地面正北方的暗精灵大门，门上有大炮看守，不过只要人多很快就能推倒。暗精灵的主基地在地面东北角，强攻相当困难，喜欢自我挑战者可一试。

第七章 夺取西伯瑞斯之心 Claiming the Hearts of Siberys

拿到三枚光明圣印后英雄们终于踏入西伯瑞斯之心所在地点，不过蜥蜴人和暗精灵的部队也相继而至。本关己方四大英雄全部登场，基地位于地图正上方，左侧有一地下世界入口。任务目标是拿取营地外的三枚光明圣印放置在地图中央西伯瑞斯之心周围的三座神坛，圣印只能由英雄每人拿一枚，放上神坛后还要防止另两派敌人来抢，只有三枚圣印全部就位后才能开始为西伯瑞斯之心充能，当画面上的充能槽涨满后即可获得这枚传说中的巨型龙晶。此外如己方基地被敌人攻破也算游戏失败。

虽然蜥蜴人和暗精灵部队也相互争斗，不过要夹在混战中完成任务实在费力不讨好。推荐最稳妥的办法是开局迅速出傀儡巨人和巫师，编入少许牧师和工匠作后勤保障，初期尽可能不要离城也不要进地下世界。科技升级且人数足够并后向左绕着地图中央的西伯瑞斯之心以逆时针方向发动扫荡战役，暗精灵基地在左下角，蜥蜴人基地在右下角，统统推倒就再也不会有敌人出现，每场战斗后注意休整回复应该问题不大。最后天下太平可轻松放置光明圣印，等待充能完毕即可通关。地下世界可去也可不去，下面没分支任务，只有前几关出现过的小BOSS，当然还有大堆的黄金和宝物。


派兵镇守充能中的光明圣印



蜥蜴族战役 Lizardfold

第一章 入侵者（Invaders!）

大萨满沃文召集各部族领袖告知他们已有入侵者闯入蜥蜴族的家园，银刃跑来报警称已有人类在攻击自己的村子，从蜥蜴族四英雄中选择一位即可进入战斗。开始向上走几步看到两名蜥蜴战士在为长官之死相互指责并斗殴，砸烂旁边的罐子可发现躲在里面的杀人真凶——人类盗贼。左边桥头有位蜥蜴弓手称上方大桥被敌人弓手占领，带部队消灭守军夺回大桥，北桥头的哨所可生产战士和弓手补充队伍。敌军将右边吊桥拉起，因此只能从旁边入口进地下世界。刚下去就要准备到左边激战营救夜行蜥蜴，如果能在夜行蜥蜴全部阵亡前消灭敌人则可在哨所中招募该兵种。过瀑布右边尽头有一座僵尸王墓地，阅读墓前石书召出大批僵尸，将他们全部消灭。到左下可摧毁亡灵巫师的法坛，到右下达洛克神像处得知两名人类盗贼偷走了神像的双眼，往在牛头人地盘可找到有右眼的盗贼，顺带完成歼灭全部牛头人的分支任务。向北将那名盗贼追堵在死胡同里，不料他却被陵墓中的僵尸干掉，只要踩在陵墓前的机关石上僵尸就会不断出现，利用这个多挣些经验值。把左眼送回神像即可有令己方部队攻击时带眩晕的祝福效果。从东面出口登上地面，先向上清理被人类释放的牛头怪，放下吊桥打通道路，之后直接往南移动到村口与人类进攻部队交手，将对方全歼后过关。

第二章 发动攻势 On the Offensive

经过探察沃文等人发现了明焰骑士团的军事要塞，必须将入侵者赶出家园！开局己方基地在地图右下角，变色龙盗贼也作为新兵种加入队伍，有探子来报地下世界中有伙搞邪教的亡灵巫师在作祟，另外人类部队


与[illegible]人达[illegible]


恐怖的土巨[illegible]

会不断从北面山路绕道前来滋扰，先以守势采集附近龙晶等待提升兵种级别，主冲弓手和萨满。部队成型后需要兵分两路，一路留守一路探险，两部队伍都需有萨满加血和穴居工人侦测隐形敌人，探险部队一定要带变色龙盗贼，留守部队倚靠基地自动作战，敌人逃走他们会自行返回原址，因此玩家主要控制探险部队。从左侧入口进地下世界，消灭附近牛头人和亡灵僵尸后得到一本灰矮人日志，返回地面到左边山坡上找到灰矮人交还日记，帮助他们与双头巨人大战之后获得灰矮人援兵。如果先到地面东北角的双头巨人营地去，那么还可接受协助他们铲除灰矮人的任务。再回地下世界搜刮黄金，地图左侧有一降低所受伤害祝福之泉，左上墓室中会反复出现吸血鬼战士，每消灭他们一次即可获得加防御护腕一个及若干黄金和经验值。地图正上方有一只庞大的土巨怪，集中兵力将其消灭也能得到大量宝物，其中有红牙专用的土巨怪腐液。那位传说中的亡灵巫师躲在地图右上角，手下只有几个牛头人亡灵，大军扫过轻松割倒。结束地下探险回到地面，沿灰矮人矿井那条路绕到地图西头，等从上方来的人类部队经过路口去袭击己方基地后再出去堵住归路，等他们被基地守军击退后再兜头全歼。战斗结束后两支部队迅速向地图中部夹击夺取蜥族战争图腾，接着合兵向西北摧毁人类军事要塞。此时注意要塞右侧的大桥，暗精灵部队会滔滔不绝地从桥东涌来，唯一阻止他们的办法是迅速摧毁西侧桥头的两座石柱。


让蜥蜴们的愤怒吞噬明焰骑士团要塞

第三章 达洛克复活
Resurrection of Darroc

面对人类和暗精灵的双重进攻，沃文等英雄感到前景不妙，为此他们决定前往蜥蜴族古代英雄达洛克之墓寻求援助。来到神秘山谷后，沃文发现墓穴大门紧闭，原来暗精灵已闯入了这片禁地，守护先祖陵墓的黑、绿、红三座龙头石像都被敌人占领，必须先消灭这些入侵者才能进入达洛克的墓穴。开局基地在地图左下角，右边有位穴居投石手哭诉自己养的海龟被暗精灵抓去，如果能帮他救回海龟，可加入战斗。守好基地冲级出兵，战士打头弓手殿后直扑地图中部，水潭边砍倒障碍杆后救出两只海龟，暗精灵的哨所就在右下方，一鼓作气将其端掉，黑色龙头石像控制权夺回后可提供减轻所受伤害祝福。带海龟返回穴居投石手处交差，从此可生产具有远射程优势的海龟。暗精灵飞龙部队会不断从东北来袭，弓手部队驻守基地抵挡。北面路上有很多发射毒气弹的毒巢，无论如何攻击都不能彻底摧毁，待变色龙盗贼升到三级能隐身穿行到西北高地，这里有两名翼龙骑士要求调查毒巢真相。组建小股精锐部队从高地南面入口进地下世界，一路向上突进，消灭所有守卫者后再铲除毒巢的四座根基，夺得红色龙头石像控制权，翼龙骑士由此加入队伍。让两个翼龙骑士飞到东北高地投掷炸弹轰炸摧毁传送台上的荆棘，开通传送台后大军涌入高地荡平暗精灵最后的哨所并夺回绿色龙头石像控制权。注意在石像旁出现一个龙魂，与其对话后被问如黄蜂污染食物那么它是否算害虫，选是就点左侧红色石柱选否点右边蓝色石柱，选是就要与突然出现的黄蜂战斗，选否则与地图上五只黄蜂对话将它们召到龙魂旁，无论如何选择最终都将得到沃文专用的瘟疫之杖。从高地入口进地下世界，干掉左上方的胶质怪王获得胶质泥。返回地图中部进入开启的达洛克墓穴，下去会先碰到一只眼怪，注意眼怪手下有己方被迷惑的友军，如果不伤友军可得加分。在恶僧房间中有个魔法宝箱，对受缚的恶僧使用胶质泥获得血样，对宝箱使用血样打开，如果是银刃带队则获得他专用的残酷之刃。往下前进杀死眼怪之王，最后进入达洛克墓穴深处复活了这位古代勇士，达洛克准备召唤昔日盟友座龙对抗人类和暗精灵。


赶紧摧毁桥头石柱


摧毁地下的根基才能消灭地面毒巢


被缚恶僧所在的房间

第四章 驾驭战兽
Harnessing the Beasts of War

来到座龙栖身的神圣沼泽后发现人类与暗精灵正在此地混战，达洛克

计划坐山观虎斗将两方敌人一网打尽。不过事情并没有这么简单，暗精灵一族施法让地面长出的血色藤蔓让座龙们奄奄一息，每隔五分钟会有一条座龙死亡，如果连续死亡五条座龙就任务失败，因此当务之急是尽快找到并解除座龙中毒的原因。开局后先不造基地，让达洛克和带队的英雄两人向左上疾行，那里有个入口可进地下世界。下去后按左、上、左、上的走法直奔西北角，路上敌人一律无视。到地方后会看到暗精灵正在祭祀复活血之女王，两位英雄联手一分钟内干掉这位刚获得新生的女王，之后再干掉附近的敌法师就可解除地面血色藤蔓的毒害。达洛克的实力很强，如果任务前再对其使用提升回复速度的道具那么奔袭战会更轻松。五条座龙毫发无损地出现在基地周围，将它们带回同时开始建造设施升级兵种。达洛克带座龙守家，带队英雄领着弓手和萨满混编队伍进地下世界仔细扫荡并收集黄金。西侧有位不安的灵魂要求消灭地下所有雕像和傀儡怪物以释放受缚的灵魂，完成任务可得到一些魔法卷轴。正北方有位名叫大鹰的萨满冤魂也希望有人能杀死六臂蛇魔帮自己报仇，此任务奖励是一块自然魔法图腾，带着图腾到地面东侧找到一株枯萎的神树，对其使用图腾可获得两只自然精灵助战。地下世界东北角有只巨蛛王，追击雕像怪时可能会被引入它的巢穴。地面左下山脚有块仅萨满能阅读的墓碑，派沃文或其他萨满上前释读后全军获得萨满祝福效果。扫清地下世界后，地面上人类和



杀死盘踞在地下深处的六臂蛇魔

暗精灵也拼得差不多两败俱伤了，仅用地下探险部队就能轻松平定西南角的人类基地，然后挥师向北端掉暗精灵老窝，取得胜利后达洛克准备继续召唤另一位昔日盟友火龙。

第五章 龙父之礼
Gift of the Dragon-Fathers

上古时代的蜥蜴族之神龙父将印有火龙灵魂的一块龙晶劈成两半分开收藏，如果要孵化火龙必须先拿到这两片龙晶，但在藏有龙晶的荒漠中，大家发现暗精灵部队已先到一步。考虑到猛将达洛克继续登场，带队英雄选择能加快生命值回复的沃文与其配合最佳。开局基地在地图右下角，等待升级的同时两位英雄可从旁边入口进地下世界挣点黄金，不过为保安全最好等出个盗贼再下去。下面都是牛头人，清光他们拿走所有黄金宝物即可完成分支任务。往左上走遇到几位蜥蜴流浪者，他们被牛头人强收保护费，指路法杖也被螳螂人偷走，到西北角消灭营地里的全部牛头人，接着往下扫清山谷中的螳螂人。螳螂人的老巢在地面东北，凑足兵力后清剿他们并摧毁基地建筑，拿到法杖后还给



巨大的座龙号称攻城利器

流浪者可开启地图中部的秘道入口。螳螂人的村子下面也有个地下入口，进去后从力量守护者那里考验任务，到上方密室中击败连续出现的美杜莎、冰霜兽和眼怪后回守护者处领取一半火龙晶。完成力量考验任务后位于西南额暗精灵部队会发动持续攻击，留守部队中一定要有可侦测隐形的穴居工人。

分兵进秘道入口迎战夺心魔，行至左上方会遇到一道铁栅栏门，按照左右左右的顺序搬动左侧两根拉杆开启栅栏门，进去后帮助蛇人消灭所有入侵的夺心魔，任务目标是摧毁夺心魔的传送门，同时力保蛇人无伤亡，完成任务后回到蛇人长老处交命可得到蛇人钥匙。用这把钥匙打开左侧另一道栅栏门，进去后有大量陷阱，必须有变色龙盗贼开路。到西南角后遇到智慧守护者接受智慧考验任务。进旁边密室中从右边台子上拿取三件道具，然后按照长矛、棍棒、牙齿的顺序从左至右放到上方台子上，完成后得到另一半火龙晶。两火龙晶自动合成一



消灭欺压同胞的牛头人



摧毁夺心魔的传送门



火龙的威力震慑敌人

块，派个单位摸到地图正上方孵化坛那里就能得到三只火龙。在夺心魔传送门右边隔壁有个被诅咒的魔瓶需要帮助，派只二级的夜行蜥蜴对它施放驱散魔法接触诅咒，不过这家伙获救后会变成火精灵发动攻击，因此要多备些兵力对付它。火龙出现后地面部

队从秘道入口中的另一出口登上暗精灵基地所在高地，等待火龙飞抵同时向敌人要塞发起最后总攻。

第六章 兵临城下
Under Siege

众英雄带部队返回故乡发现暗精灵正在这里肆虐，敌人以魔法召来密集龙晶雨轰击村落，就连达洛克也被击中身亡。暗精灵们占领了蜥蜴村落，村子大门也被施了禁忌魔法无法击破，也许从地下攻击能打破它。向上从陨石坑从拿取达洛克的遗骸，这位英雄应该在村子地下的神龛中安息。建设哨所同时到东南方找蜥蜴酋长，为了找到丢失的萨满玩偶他透露西北方有条秘道入口。由于哨所只能造四座建筑，推荐主打弓手和萨满，盗贼也必不可少，队伍稍成规模后绕道西侧向北前进，途中发现有段围墙可用座龙撞破，继续北进砍倒荆棘后进入地下世界。向南消灭沿途敌人后缴获萨满玩偶，把这东西拿到地面东南角交给蜥蜴酋长可得到经验值奖励。进入地下世界的首要目标是摧毁地图中部四座为禁忌魔法提供能量的魔塔，在四魔塔中央还发现敌人在培养眼怪，摧毁眼怪旁的四根能量柱后将其消灭。大量反复重生的蜘蛛为己方提供了源源不断的黄金和经验值，如果想根除它们就到右下方干掉蜘蛛王。地下世界的西北角是勇士之墓，把达洛克的遗骸拿到这里放上台面可得到达洛克的灵魂宝石。地下四魔塔尽毁后敌人失去魔法屏障，把部队从东北两处出口拉上地面开始清剿散落在蜥蜴村里的残敌，村中还有不少己方部队也可一并加入，战斗中努力不让敌人破坏村落建筑，同时让己方座龙摧毁大门和围墙可获加分。剩余的敌人在地面东北尽头的金字塔前，纠集大队人马一拥而上，如能使用灵魂宝石召唤达洛克之魂杀死暗精灵首领欧罗布斯将是最佳结局。



原来这里有秘道通向地下



将达洛克遗骸放在地下世界的神龛台上

第七章 保卫西伯瑞斯之心
Defend the Hearts of Siberys

夺回村子的蜥蜴英雄们为保卫祖先世代守护的西伯瑞斯之心也来到风暴之环的核心，本关地图与人类最后关相同，四位蜥蜴英雄也同时登场。巨大的西伯瑞斯之心位于地图中央，己方基地位于右下角，明焰骑士团要塞在正北方，暗精灵要塞在地图左下角，各基地旁都有一座地下世界入口，下去探险没有分支任务，只能得到黄金和宝物。人类和暗精灵部队都企图占领西伯瑞斯之心周围的三座光明圣印神坛，他们只要占领其中一座就可开始充能，如任其完成充能己方也将以失败告终，一旦发现充能槽有增长迹象可直接查看三座神坛，发出耀眼光芒的即为敌人正在使用它充能，阻止的方法是派兵消灭该神坛附近的所有敌人，充能会自动停止并衰减到原先的平均值。要获得最终胜利蜥蜴英雄们还需要摧毁人类和暗精灵的要塞，同时保护好自己的基地。



蜥蜴四英雄全体登场

面对两方敌人的威胁，本关惟有以快才能致胜。最有效的方式是迅速组建一支弓手和萨满搭配的突击队，两兵种都至少要升到三级，人数不能少于12，加上各单位能带的小卒也算得上一支庞大队伍了，由能提供群体治愈的沃文带部队先向左进攻推掉暗精灵要塞，然后伺机北上扫平明焰骑士团要塞。大体流程虽然简单，不过当中有两个关键：首先是造建筑冲技术所需的黄金，开局后先出个萨满跟随四位英雄从基地左侧的地下世界入口下去清怪赚黄金，下面打上面抓紧时间升，够了就赶紧回地面；另一关键是队伍初成之后敌人多半已开始在三神坛之一开始充能，此时不能犹豫，新建部队加上所有英雄一拥而上，务必夺回充能的神坛，打赢这一仗以后就好过了。由于部队人数上限低，敌人也会为两面作战而分散兵力，经此重创后往往需要很长时间才能恢复，而这就是进攻对方要塞的最佳时机。



西伯瑞斯之心终于安全了

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

波斯王子——王者无双

■品游轩 苹果熟了

《波斯王子——王者无双》是《波斯王子》“时之砂”三部曲的终结。如果你是三部曲的忠实玩家，一定不会对这一系列曲折而饱满的故事感到陌生。于是，我们用这篇剧情小说作为一个特殊的开场白……

精品 总评 8.4

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性 8.0　上手精通 8.0　画面 7.5　音效 9.0　创新 7.5　剧情 9.0

配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：256MB
显卡：64MB
硬盘：1.6GB以上空间

故事篇

我们每个人都会犯错，有的很轻，有的很重。他所犯的错误，虽然并非因他而起，并且无愧于尊严与勇气，却是其中最严重、最可怕的一个……

——凯琳娜

序章

巴比伦已不远，漫长的航行即将结束。但凯琳娜并无喜悦之情，她看着王子，缓缓地说：“未来有许多可



“看，我们的新家园。”

能性，我们虽有希望，但有些事情已改变了。”

“别担心，没有什么能威胁到你和巴比伦，我保证。”王子安慰她说。船马上就要抵达终点，他挥手指向前方：“看，我们的新家园。”

可当他转回头去，眼前的一切让他目瞪口呆。他本以为会听到热烈的欢呼，会看到熟悉的一切——平静的渔夫和码头的乞讨者，但他看到的却是残破，是火焰，是血迹，听到的是厮杀声。不容他多想，发自城头的燃烧铁球便将王子的轻舟击沉。当他漂流到岸边，凯琳娜已被陌生的士兵掳走。王子怒吼道：“放开她！”但他的声音湮没在巴比伦的喧嚣当中，没有人理会。

王子追赶着敌人，他越过曾浴血抵抗的波斯士兵的尸体，爬上敌人攻占的塔楼，他的仇恨愈加强烈。可他不明白，到底是谁入侵了巴比伦，又是为了什么。眼前最重要的是救出凯



“我这有样属于你的东西。”


粉红的羽箭飞来救了王子的命

琳娜，他刚刚保证过不会让她受到伤害，那是一个男人——不，一个王子的承诺。

永恒之力

王子潜回了王宫，在这些年的奔波、厮杀与死里求生中，他时常会想到这里的一切，想到他的父亲。在数周的航行中，在他认为一切都已结束，可与凯琳娜享受平静生活时，他更急切地想要回到这里。可现在他站在这里，却感到一切都变得陌生。

他在大殿听到一个熟悉的声音从花园传来："许多年前，我和马哈拉加一起到时之岛去寻找宝藏，我们发现的只是空荡的废墟，可墙上刻着惊人的传说，提到一位时间女王。她没有留下踪迹，我们只能带着找到的权杖、匕首和空无一物的沙漏回到印度。我们还带回一本记载着神奇秘密的书，告诉我这样一个时日无多的老人，永恒的生命并不是遥不可及！我曾因无处寻觅时间女王而放弃，可这把匕首竟在梦中向我耳语，让我去征服巴比伦。很遗憾，马哈拉加拒绝了我的计划，我只能杀了他，控制他的王国和军队，没有人能阻止我想要得到的东西！"

王子拔刀直奔花园。恐惧、愤怒和不安让他忘记了战斗的经验，一条铁链如灵蛇般缠住了他的臂膀，将他从空中拽下。花园的月光下，他看到凯琳娜被吊在架子上，站在面前跟她说话的，竟然是维齐尔——诱使他从沙漏中释放时之沙的罪魁祸首。虽然他用匕首扭转了时间，制止了维齐尔的阴谋，但他从时之岛带走了凯琳娜，之后的历史也全然改变了。也就是说，他根本没有杀死过维齐尔。

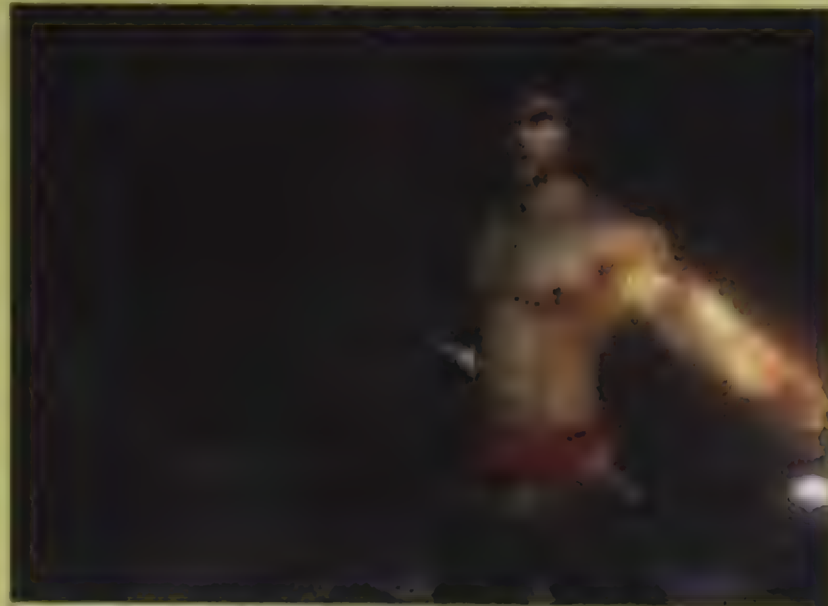
维齐尔扭过头，得意地说："你就是波斯的王子？欢迎回家。不过恐怕太迟了……"他转向凯琳娜："我这儿有样属于你的东西。"说完他将手中的时之匕首猛然刺入了凯琳娜的身体。这一刻，凯琳娜的面容依旧平静，但瞬间便化成金光闪闪的沙粒，如狂风般地爆发，席卷了周围的一切。每个人都被沙子所侵蚀，沙子甚至通过那条铁链感染了王子的左臂，铁链的碎片嵌入他的体内，化成金色的烙印。维齐尔用匕首吸收着沙子的力量。"请赋予我力量，让我永生吧！"他疯狂地将匕首刺入了自己的胸膛，变成一个扇动着金翼的妖魔。


"你疯了吗？那是你的人民！"

匕首从维齐尔的体内弹出，王子不顾一切地扑上前去，虽然随着坍塌的地面掉落下去，但总算抓住了匕首。他很清楚，匕首是他挽回一切的希望。王子的心中充满愧疚，他默念道："父亲，原谅我造成的一切吧，不管你在何处。"

黑暗侵蚀

宫殿在坍塌，王子寻找着出路，可左臂的伤处突然开始剧痛，使他无法站立。他跌落到肮脏的下水道里。一个男声在他脑际响起："快醒来！赶紧找条路离开这里！"那个声音一路跟随王子，直到他的左臂闪现出金光，奇异的能量流经他的身体，他看到自己的皮肤变成了黑色，眼睛里的金光倒映在水面上……他竟然也变成了一只怪兽。而那条被沙子烙在左臂的铁链则还原出来，成了他身体的一部分。那个声音又来了，并且告诉王子，这一切源于时之沙的侵蚀，不过王子的身体终究能抵抗这可怕的侵蚀。至于这声音自己，则是王子内心最深处沉睡的梦想，是他觉醒了的一部分。


王子突然恢复了原样



这比身体的变化更令王子错愕。但王子很快适应了这种变化，内心的影子一路上为王子鼓劲，似乎满怀好意。可当



市民们赶来支援他们的王子

王子踏入洁净的水中时，身体竟然恢复了原样。王子质问影子，他却闪烁其词地说："知道结果就太无聊了吧。"王子本能地对影子产生了反感，但他所说的，往往又合乎王子的心意。他现在唯一的念头，便是找到维齐尔。

故人相逢

王子是那样急切，这使他不可避免地产生失误，致命的失误。当他跳到一处阳台时，不慎惊动了附近的士兵，他们冲过来举刀便砍。这时"嗖嗖嗖"三声轻响，士兵们全部仰天倒下。王子翻身上去，捡起一支箭，不由得一愣——他见过这种粉红色的羽箭，不但非常熟悉，而且还射中过他的屁股。他四下张望，不见射箭人的踪影。"难道……不，不可能。"王子很快抛开了一个瞬间的念头。

在通过竞技场时，王子遭遇到了强劲的对手——巨人"屠夫"，他就是在花园制住王子的胖子，受到时之沙的侵蚀变成了恐怖的怪物。激战令王子十分疲惫，这使他很快陷入又一次危机——在另一处屋顶上，突然出现的士兵令王子措手不及。他一时处于下风，此时，又是三枚粉箭飞来。王子抬头望去，一位英姿飒爽的女子正要转身离去。他赶紧喊道："法拉！"

"你怎么知道我的名字？"女子果然停下了脚步。这可把王子问住了，他只能灵机一动，信口开河："我听到一个传说，美丽勇敢的印度公主会来到巴比伦，惩罚一个叫做维齐尔的混蛋。"法拉显然并不相信他的鬼话，一箭射来，吓了王子一跳，结果法拉只是射死了想偷袭王子的敌人。她挖苦道："你是怎么活到现在的？"又抛下一句"再见了，陌生人。"便扬长而去。王子一阵心酸，他本以为自己忘却的那段感情喷薄欲出。可对法拉来说，他不过是个陌生人。

难得重逢，不管怎么样，王子不会放过这次机会。他追上法拉，提出两人的目标都是维齐尔，应该并肩作战，但之前的经历显然使公主对他并不放心。王子抖擞精神，让她见识了他敏捷的身手，才终于说服她加入。两人相处的情形还是和以前差不多，实际上还没走多远就又像以前一样拌起嘴来——法拉冷静地指出，就是追上维齐尔他也不是对手。王子生气地说："你说得对，我真笨，我们应该投降，或者离开这里。我知道有个小岛离这儿也就几个星期航程，也许我们回来时一切都太平了！"法拉并不生气："你可尽情发泄。但如果急切到不讲策略，你恐怕没有什么胜算。"王子听后也渐渐冷静下来。

在神殿顶上的花园，王子费尽周折地给法拉开路，但上面的法拉却不耐烦地说："你就不能再快点吗？"王子手一摊："如果你愿意下来亲自动手我会很感激的。"接着忍不住自语道："七年了，还是老样子。"法拉奇怪地问道："什么七年？"王子忙说："没，没什么……"王子看得出来，法拉还像当年一样乐观、天真，但王子的影子对法拉可没什么好感，一路上不断说她的坏话。

"徒有虚名"

维齐尔在神殿消灭了最后的抵抗，前往巴比伦塔，全城最后的希望都寄托在王子身上了。他们通过市场，已可望见巴比伦塔，这时却从不远处传来妇女的求救声。法拉停住脚步："你听到了吗？"影子叫道："如果你还知道什么更重要，就说'不'！"王子的内心十分矛盾，但他更急切地想要阻止维齐尔。听到王子说要继续前进，法拉感到不可思议："你疯了吗？这是你的人民，你就忍心坐视不管？"王子试图说服她，但法拉坚定地说："眼睛被蒙蔽的人不是我。你可以不管他们，但你无法阻止我。"说完就一个人跑了。王子想要朝巴比伦塔赶去，但他不断想起当年法拉死去时自己万念俱灰的痛苦。"不，我不可以再失去她！"王子转身追去。影子气急败坏地叫道："不！不！不！"

看到王子追来，法拉感到高兴。王子让法拉去搭救妇女，自己则去对付突然出现的妖女。但可怕的是，王子竟然在战斗中变身了。他用匕首的力量让时间变慢，最终击败敌人。正巧法拉回来，她看到王子的样子，认为他和敌人是同伙。王子试图解释，法拉搭上箭，叫道："别靠近我！"

她的手在颤抖，胡乱射了一箭，就跑掉了。

王子找到清水恢复原样，追上了法拉，想要证明沙子只是暂时影响他的身体。法拉也平静了许多，她问道："你要怎么让我相信你？我看到的是你对于战斗、厮杀的渴望，看到你满腔的仇恨，看到你对人民的冷酷——你弃他们于不顾。"王子辩解道："可是我回来了。"法拉冷冷地


王子把时间匕首交还给女王

说："你不过是徒有虚名，你一个人去找维齐尔夺回你的王位吧。"

被抛弃的王子沉默良久，法拉的话语不断在他心中回响。他原先不是这样的。也许是那段被达哈卡追杀的经历改变了他，绝望和恐惧使他的心灵扭曲。他只想改变自己的悲惨命运，他的眼睛被蒙蔽了，看不到其它事物。他问影子："你认为怎样才是一个真正的战士？"影子说："渴望战斗，用武力解决一切，还用问么？"王子说："以前我也这么想，可我现在觉得，一个真正的战士应该为他人而不是为自己战斗。"

当他看到工场着火，里面有人求救时，便不顾影子的劝阻赶去救援，结果中了陷阱，被困在火场。好在他急中生智，操纵未完工的雕像，撞破厚实的大门而脱险。当他和大家一起逃出来时，人们簇拥上来，那位失明的智者也在其中。他高声叫道："你们知道是谁救了你们的亲人和朋友吗？是我们的王子！"人们传递着这一消息，心中燃起了希望。看到这情形，王子这才体会到自己之前的"徒有虚名"。


王子给维齐尔最后一击

这时一辆马车横冲而来，人们慌忙闪避，王子注意到驾车的是在花园护卫维齐尔的两名武士之一，他跳上另一辆马车追了上去，飞身将武士扑倒在地上。两人正要交手，不料另一名持刀的武士悄悄出现，将王子击倒。一番苦战之后，王子击毙一人，却无奈于健壮如牛的持斧武士。王子似乎只有束手待毙，谁知武士狂吼一声气绝身亡。法拉拿着弓走上前来："看来我回来的正是时候呀。"

两人来到巴比伦塔下的广场，这里空无一人。王子以手抚地，觉察到了震动，但逃跑已太迟了，很快他们被四面八方涌来的沙怪团团围住。危急时刻，盲眼智者带领大批市民赶到，他高呼道："王子，您拯救了巴比伦的居民们，现在是我们报答您的时候了！"看着人们手持简陋的木盾、火把和农具冲向凶狠的沙怪，王子明白了作为一个战士的真谛。但人们无法杀死沙怪，只能拖住敌人。智者让王子赶紧去对付维齐尔，彻底了结这场灾难。

旧日回忆

王子和法拉来到通往空中花园的升降梯，当公主赞叹这神奇的设施时，王子突然说："我很抱歉。"法拉知道他指的是什么，她说："我也应该跟你说抱歉，我不该因为那些可怕的事指责你。每个人都会犯错误，不同的是你弥补了自己的错误所带来的后果。"她强调说，"就像那老人说的，你是王子。"

法拉突然问："你最喜欢什么颜色？"王子一愣："什么？"确认自己没有听错后，他回答："蓝色，但是为什么……"法拉说："难道我们一定要谈些严肃的话题么？我只是想多了解你一点。"两人来到空中花园，夜幕下萤火虫飞舞的花园显得神奇而不可思议。法拉一边欣赏景色，一边继续问着各种问题。当她问到王子的父王时，牵动了他的回忆。"他是一个伟大的人物，高贵、睿智，而且——宽容。"想到以前自己年轻气盛，从不愿意与父亲沟通，现在他真希望还能再见父亲一面，有许多话想说。

寒光宝刀

王子还是要面对现实。维齐尔忽然从天而降，抓住了法拉，他捏住法拉的下巴："我看她倒很适合当一位皇后，只要改造她一番，让她配得上一个神。"王子怒不可遏，拔刀冲上前去。维齐尔把法拉丢在地上，狞笑道："看，我可照你说的做了。"说着施展冲击波将整座石桥摧毁，让王子跌落到无底的深井中。

谁都没有想到，王子竟然在跌落的过程中变身了，他用铁链卷住井壁，死里逃生。但现在的形势实在糟糕。影子又试图蛊惑王子，说如果他不跟随法拉就不会有这样的结果，王子毫不客气地让他闭嘴，影子心有不


法拉呼唤着王子

甘，阴险地说："我们是在一口深井里，但你听到水声了吗？没有！这里一滴水都没有！我看你能支撑多久！"没办法上去，王子只能设法向井下去。在井底的山洞里，王子发现了父王的宝刀，宝刀在黑暗中发出寒光，映着老人冰冷的尸体。在王子极度悔恨与悲伤时，而影子仍不忘嘲讽他："现在怎么办？再来一次时光倒

流？”王子握住宝刀站了起来，说：“没错，我以前总是像孩子一样，不去面对自己的行为造成的后果，而是想错误统统消除。够了！从现在起，我接受我造成的一切，承受我应该付出的代价。”

王子的身体在豪言中恢复了原样，影子惊叫道：“不可能！这里没有水，你怎么……”王子冷冷地说：“你再也不能影响我了，滚吧！”影子怀恨地说道：“没那么简单，我们走着瞧。”然后就此无声无息了。

王者之心

无坚不摧的宝刀帮助王子劈开秘道的门，回到了地上。他终于爬上了巴比伦塔


“这一切总算结束了。”

的顶端——世界之巅，维齐尔正等在这里。不是为了复仇而追逐维齐尔，王子很清楚，他现在只为他的人民，为他的父亲，为他心爱的人而战斗，他充满信心。

维齐尔飞在空中，狂妄地叫着：“你打不倒我！我是不朽的！”王子冷静地防守，趁他的攻击落空时反戈一击，砍下他金光闪闪的触角。“也许你是不朽的，但绝不是无敌的！”王子冷冷地说。他攀上巨石，奋力跃向高空中的维齐尔，这一下似乎完全出乎意料，时之匕首直直插入维齐尔的胸口。“不！匕首答应我的可不是这样！”维齐尔哀号道。

维齐尔和他的仆从都化为沙尘，沙子重聚起来，形成了凯琳娜的影像。她看着王子和法拉，释然地说：“我不属于这个世界。别担心，我会像你一样，找到属于我的归宿。”王子怔怔地看着她，不知道该说什么。他把时之匕首还给了凯琳娜，女王把他左臂的沙子也收回了，铁链的碎片掉在地上。“你自由了。王子，你的旅程结束了。”凯琳娜说罢便消失了。显然她早就知道，在所有可能的未来中，这一个才是真正有希望的。

王子准备捡起维齐尔丢下的王冠，这时一个熟悉的声音响起：“那是我的！属于你的一切都应该是我的。”这是影子的声音！王子面前出现了自己身影，不过是变身时的样子。他看着吃惊的王子说：“你以为那么简单，消灭了维齐尔我也就此消失？你的愤怒、你的私欲，都足以让我不靠沙子也能实际存在！”王子愤怒地展开攻击，但影子没有受到丝毫伤害。忽然，两人掉入了一个虚无缥缈的地方。

王子追逐着影子，但任何攻击对他都没有作用。影子继续着他的宣言：“你可驾驭时间，本可成为伟大的君王，整个世界将拜倒在你的脚下，可是你却如此软弱，不让我把你引向这条辉煌的前途。既然你不配有这力量，不配统治这最强大的帝国，那就该由我来代替你！”

“你的话毫无意义，你不过是个自私的影子。”王子回答说。

“你还不接受事实吗？我自私是因为你自私，我冷酷是因为你冷酷，我就是你！”

“不。”王子摇头说，“我已知道我的方向了，我已不是你所说的那个人了。”

“是么？”影子冷笑道，“事物会变，但人的本性是不会变的！看！你心中充满愤怒，真地改变了么？”

王子在犹疑，直到法拉的出现。她用温柔而坚定的声音唤醒他：“王子，离开这个地方，不要再追逐这个影子，那只会让你变得更残酷。”王子跟随法拉跑上长长的阶梯，将影子甩在身后，影子的声音变成了哀号：“不！别把我丢在这里……”

尾声

王子睁开眼，发现自己还在屋顶上，眼前是法拉关切的面容。“一切总算结束了。”王子说。法拉绽开了笑颜：“那么你现在可告诉我，你到底是怎么知道我名字的吗？”王子温柔地抚摸她的秀发，款款地说：“人们都以为时间是一条河流，蜿蜒且不断向前。但我告诉你，他们都错了，时间是风暴里变幻莫测的海洋。来吧，让我告诉你一个从未有人知晓的故事……”

流程篇

游戏开始后，翻过门下的洞，爬上箱子堆，几次跳跃，再顺墙跑到另一堆箱子上，蹬墙而上扒住缝隙，转过拐角，下梯子来到一小院。爬上杆子，跳抓住后面的杆子，往上爬再跳回来，接着跳到平台上。到旁边翻过栏杆扒住，往后跳抓住杆子最高的一段，往后跳扒住缝隙，落到小平台上，跑到一窄沿处，扒住上面的缝隙，翻过墙来到一处走廊上。这儿有一处流出泉水的洗手池，可喝水恢复生命并存档（开头这段训练已涉及游戏的各种基本操作，整个游戏的流程基本都是线性的，无非是综合应用这些基本操作。篇幅所限，笔者便不赘述流程，仅列出各关难点要点）。

城墙（The Ramparts）

1.找到武器后会进行本集重点设计——Speed Kill（速杀）的练习。王子悄悄接近敌人背后，屏幕就会开始闪动，这时按下×键即副手武器攻击键E。（该系列最适合用手柄操作，因此本文以PS2标准手柄按键来说明）发动，期间匕首会闪光，这时按□键（主手武器攻击键鼠标左键）便可对



顺墙跑到角落平台上，扒住墙缝移动到另一边，跳到平台上

敌人发动致命攻击，一般敌人需要攻击两三次，个别的需要五次。如果太早或太迟按就会被敌人发现而失败，被迫转入普通战斗。速杀敌人会有奖。当王子弯着腰秘密行动时，只会被看到而不会被听到，可放心快速移动。

2.到海边后，顺墙跑到旗帜处就可滑下去。

3.爬上攻城塔进入城内后，爬到屋顶上。鸽子飞起会惊动下面的弓箭手，不要动保持秘密行动状态就不会被发现。然后顺墙跑到对面就可发动速杀，这是利用地形速杀敌人，后面会多次用到。

海港区（The Harbor District）

有处地方会发现前面有两堵墙离得很近，只要跳过去王子就会撑住，然后可上下移动，也可转身。有时需要转过身来才能对下面的敌人发动速杀。

巴比伦的街道（The Streets of Babylon）

走上台阶后，需要蹬墙而上，跳到另一边墙上，接触墙面时按键跳回来，这样来回跳跃上去。没有接触过



跑到短木条处，跳到对面。走上台阶，在墙壁间来回跳跃，扒住窄沿爬上去，爬上台子，跳过几根木梁到阳台上

前两代的话可能需要多练习一下，掌握节奏就简单了。

宫殿的阳台（The Palace Balcony）

1.进入走廊后，一名弓箭手旁边有些罐子，直接过去会打破罐子惊动他们。要趁他转身时迅速跑到他旁边的墙后，蹬墙而上爬上木梁，便可实现速杀。

2.之后爬上桌子，会发现墙上有两块镂空的金属方板，蹬墙而上按□键王子便会用匕首插入孔内挂在那里。然后可按△键往上跳，或者是往左右顺墙跑，这是本集的新设计。

3.跳到上层走廊后会发现墙上有扇百叶窗，顺墙跑到那里按△键王子就会借力弹射出去到前面的平台上。这也是新设计。

4.到更上层走廊，右边有两个士兵，要利用那方板跳到木梁上，小心保持平衡，跳到夹缝处发动速杀。

宫殿（The Palace）

通过机关后会发现墙上有个槽，蹬墙上去按□键可将匕首插入，以身体的重量拨动齿轮，伸起一个台子。

大殿（The Throne Room）

1.跳抓住柱子以后，等王座前巡逻的士兵走到另一边，跳到那里速杀之。再跳到另一侧的圆柱上，跳到夹



顺墙跑到百叶窗处弹到柱子的窄沿处，上去跳起挂到方板处，跳到木梁上，再跳到夹缝处，速杀敌人。爬上墙上的窄沿，挂到方板处，顺墙跑跳到柱子的窄沿上

缝处，可发动一次双速杀，同时解决两个敌人。

2.剧情过后，取得匕首的王子获得了时光倒流的能力，按住L2（键盘上R键）启动，放开后停止，每次消耗一格沙子。

机关重重的走廊（The Trapped Hallway）

一些窄沿和柱子等跳上去以后会松动，要赶紧前进，要不然就会跟着掉下去。

宫殿废墟（The Ruined Palace）

在角落会找到一个金色宝箱，打开可得10分。

王室居所（The Royal Chambers）

进门走下台阶，跌入深坑落到下水道里。旁边有泉水。

下水道（The Sewers）

1.落到有污水池的房间后，到水池另一侧，蹬墙而上挂到方板处，上去，跑到窄沿处。跳抓住柱子使它下沉，就可触发开关打开门。



到水池另一侧，蹬墙而上挂到方板处，上去，跑到窄沿处，跳抓住柱子使它下沉

2.看到活动的石壁时，要等它移出来时甩过去挂到方板处，等它再移出来时跑到木平台上。

3.变身后，副手武器固定是铁链，另外会不断去血，但一旦得到时之沙便可恢复全满。消灭大量僵尸，然后对准墙上的鬼脸按住×键发射铁链把巨石拉出来把门打开。进去跳到木梁上，跳抓住圆柱滑下去。走到坑边，下去找到宝箱。上来跳向横杆，发射铁链缠住它甩到坑对面。再如法炮制，甩向前在空中再次发射铁链缠住另一根横杆，甩到夹缝处滑下去。用铁链把巨石拉出来，跑到另一边进门。蹬墙而上爬上窄沿。上去顺墙跑到梯子处爬上去，蹬墙而上拨动插槽开关让墙壁移出来。往后跳抓住横杠，甩到另一根处，等半圆刺柱转过去时跳过去，来回跳跃上去。穿过走廊，跳到夹缝处滑下去，落在水里，恢复原样。

4.到一条有布帘的走廊上后有两条路，要先进入左边的走廊去生命升级点1。进去会找到一个金色洗手池，喝过水王子出现在了另一条走廊，通过一些机关后到达尽头处的白光中完成升级，回到洗手池边。

地道（The Tunnels）

到哨塔下后，等墙上的石板伸出来时快速爬上去，往右移动爬上塔顶。

堡垒（The Fortress）

1.消灭周围的敌人后就可使用圆盘，这里是获得一个新的沙罐。

2.变身后遇到可荡过的深沟，此时下到沟里有宝箱。

3.变身后顺墙跑发射铁链卷住灯借力，一路跑到木平台处。再发射铁链卷住横杆跳到角落的小木平台上。顺墙跑卷住灯借力跑得更远，跳抓住铁链下去，爬上中间处的圆柱，跳经三根横杆，跳到墙上拨动插槽开关升起栅栏门。出去走到水中恢复原样。

4.马车赛跑的部分，要控制好马车不要太靠边，否则就会撞毁。等敌人马车追上时要把它往旁边挤，在过门洞时它会在墙上撞得粉碎。然后靠右走，过道坡。有敌人跳上来时攻击即可把他们劈下去。接着靠左过坡，前进一段，靠右驶上坡，越过断处往左，避开水果车飞过断处。之后保持



变身后顺墙跑发射铁链卷住灯借力，一路跑到木平台处，再发射铁链卷住横杆跳到角落的小木平台上。顺墙跑卷住灯借力跑得更远，跳抓住铁链下去

在中间，等另一辆马车追上时把它挤在左边，它会自己撞在石头上。最后到城门处虽然马车被击毁，王子还是跳到马上进了城。

下城区（The Lower City）

1.途中会碰到两只怪兽，它们会吸食沙子，但它们吸沙子时也是最薄弱时，可一刀击毙。怪兽的角落里会找到宝箱。

2.变身后消灭怪兽，往前跑，卷住横杆甩到松动的地方，赶紧跑到尽



跳到对面木梁上，跳到窄沿处，落下去扒住，从窗口下面移过躲开敌人的视线，爬上去跳到对面木条上，顺墙跑到百叶窗处跳到阳台上

头跳抓住木棍，站上去爬到上层平台。顺墙跑卷住灯甩到另一处松动的

地方，往前跑跳起卷住横杆甩到梯子处爬上去来到屋顶上。走进水池中恢复原样。

下城区屋顶 (The Lower City Rooftops)

1.有一处屋顶隔得较远，但还是可跳过去，那里有两名弓箭手。趁他们没有看这边时跳过去，要不然会很困难。

2.本关最后拨动插槽开关可打开两道门。先不要进开关旁边的门，进



对面的屋顶隔得较远，但还是可以跳过去，那里有两名弓箭手。趁他们没有看这边的时候跳过去

入身后的门，会找到生命升级点2。

竞技场 (The Arena)

走出过道来到竞技场，和巨人"屠夫"战斗。开始时无法损伤它。找到一处木台阶上去，利用墙上的方板，跑过去翻过矮墙，再利用这里的方板，跑到平台处，走上木条朝屠夫跳去，这时如同速杀一样匕首会闪光，完成三连击便可刺瞎它一边眼睛(如果有一下失败就得从头来过)。下来后找到另一边的坡道上去，挂到方板处，跑到木条上，跳到前面，挂到方板处，跑到平台上，再次跳向屠夫，完成三连击让它完全瞎掉。现在冲过去向它的脚猛砍，没血后它会跪下来，王子冲上它的背部，连续发动三次致命攻击，终于将它解决。它死后竞技场中间出现一个洞。王子不想让人们看到他变身，只好跳进那个洞。

竞技场地道 (The Arena Tunnel)

开始会提示存档。跑过坑爬上窄沿，等石板伸出赶紧爬上去，卷住横



顺墙跑卷住灯跑到对面窄沿处，卷住横杆甩到窄沿处。上去跳过两根木条到门前

杆甩到对面窄沿处上去。往前跑卷住横杆甩到对面窄沿处，扒住等石条缩回时再上去。移动，跳到木条上，等石条缩回跳上去。打碎罐子得到沙子恢复。爬下梯子，发射铁链拉出巨石，往后跳到上面，蹬墙上去，赶紧冲向闸门翻滚到门后。顺墙跑卷住灯跑到对面窄沿处，卷住横杆甩到窄沿处，上去跳过两根木条到门前。走到水池处恢复。

阳台 (The Balconies)

1.开始时角落里有宝箱。

2.在圆盘处可获得减慢时间的能力，按下L2键启动。有些限时门需要用到这种能力。另外也可用来通过一些太复杂的机关。

阴暗小巷 (The Dark Alley)

一处地方需要来回跳跃上去，不



走到尽头(别太里面)，来回跳跃上去，爬上窄沿

要站到太里面，不然会撞破头。

神殿屋顶 (The Temple Rooftops)

1.这部分会遇到隐形的敌人，先防守，等他们攻击时反击就可让他们现身。

2.拖动钟垫脚爬进墙上的洞里，拨动开关打开门，松开后赶紧下到那口钟上，顺墙跑到高处的平台，进门。

3.到上层小院。消灭几只怪兽后，爬上坑边的石头，顺着圆形的墙跑，就可跳抓住横杆。

4.上去在圆盘处取得一个新的沙罐。



爬上坑边的石头，顺着圆形的墙跑，跳抓住横杆

5.再上去以后，需要先到两个磨盘开关处，把两个开关都转动一次。动画之后再把旁边的开关转动一次。然后到单独的开关处，转动它两次。

神殿 (The Temple)

开门进去，变身后挂到外侧，跳到窄沿处，落到木梁上，跳到前面木梁上再落到阳台上。跑到角落的小平台，跑到窗户处跳起，先后卷住两根横杆，甩到平台上。往左跑跳经两根木条下去。把巨石拉出来，过去往右侧墙壁蹬上去，往后跳到高处的平台上。进去挂到边缘，把巨石拉出来跳过去。借助两盏灯，跳经两扇百叶窗到平台上。顺墙跑卷住灯跑到角落，跳起卷住横杆甩到小木平台上。跑到与雕像的夹缝处，往前跳卷住横杆，跳到另一夹缝处，滑下去跳到平台上，跑到另一平台上，蹬墙而上跳到高处的平台上。

顺墙跑到旗帜处滑下去跳起卷住横杆，甩到对面旗帜处滑下去。找到宝箱。开门进去，踩下开关减慢时间，通过几道机关进门来到积水的房间恢复原样。之后顺横杆上去时，甩到墙上蓝色旗帜后的洞里会找到生命升级点3。到机关走廊后，顺墙跑，连续跳过许多个百叶窗最后跳到柱子处，调整方向后一看到齿轮刀片有空隙立刻跳过去。

柱子很快会掉下去，这样几次跳跃最后来到白光处。

市场（TheMarketplace）

1.消灭敌人后，把大箱子拉过来压住开关就可打开门。

2.救出公主后，把箱子拖到一侧的开关处，自己踩下另一个开关，就可打开门。

市场区（The Market District）

有处地方有四个敌人。这里可跳到木梁上，跳到墙上方板处，再跑到中间那块上，有一个敌人全部背对这边的机会，发动速杀。然后减慢时间，过去速杀较远的那个敌人。然后躲在角落，等其他两人再次背对这边时先绕过去速杀较远的敌人，最后是队长。

林荫道（The Bowery）

顺墙跑跳到窄沿处上去。挂到外侧，跳到木梁处，跳过去扒住缝隙，落在阳台上。变身后挂到外侧，跳向横杆卷住甩到对面，抓住窄沿落到地面上。在角落找到宝箱。爬上旁边的窄沿，跳向旗杆卷住甩到木梁处，跳到楼上。进去踩下开关减慢时间进门。挂下去顺着旗帜滑下去，爬上圆柱，跳到中间石雕柱处扒住缝隙，移到左侧爬到上层，跳到高处平台上。跑到对面，走到另一头，跳到另一平台上。进去来回跳跃到上层。推动开关降下灯架，顺墙跑到中间处跳向灯架卷住甩到对面。前进到一个水池边，恢复原样。

妓院（The Brothel）

进去来到一个院子上方，这里有四个天台。那个妖女跳了过来，打了一会儿她的血去了一些后就开始拼刀，就在这时王子变身了。妖女感觉不妙便跳到了对角的天台开始玩猫抓老鼠的游戏，每次追过去她都会跳走，只有在过去要爬上去时立刻减慢时间，使可截住她痛打一番。追逐过程中其它平台上的小怪可用以补充沙子。最后她的血所剩无几时便不再逃跑，打几下再次进行拼刀，赢了以后王子将她推下天台摔死。

广场（The Plaze）



蹬墙而上跳起卷住旗杆甩到木梁处

来到一个小广场后，蹬墙而上跳起卷住旗杆甩到木梁处。

上城区（The Upper City）

1.开始时爬上木架子，顺墙跑跳到二层平台，转动开关让挡板收起。



爬上木架子，顺墙跑跳到二层平台

下去把木架子拖到轨道另一端，爬上去到顶端，跳到木板处反弹跳抓住木梁。跳到夹缝处上去。

2.在圆盘处获得“沙之风”的能力，防御时按一下L2，消耗两格沙子击倒周围敌人。

城市花园（The City Gardens）



跳过几根木条，跳抓住木棍，甩向墙壁反弹抓住更高处的木棍，转身甩到墙头

1.跳到石柱的窄沿处时，要往右移动，爬上去跳到树干上，跳经几棵树到角落悄悄下去陆续速杀四个敌人。拨动开关令石柱转动，然后再爬上树跳回到石柱上窄沿处，移到另一侧，落下去到木条上跳到对面。

2.在圆盘处取得新的沙罐。拨动开关，爬上树跳回到墙头，跳到刚搭起的板上。顺墙跑到窄沿处，挂到木条上跳到对面，扒住缝隙移到另一侧，跳到墙上窄沿处下去。顺墙跑抓住木棍甩到窄沿处，转过拐角下去，到走廊尽头找到宝箱，然后跳下去。

3.一只高大的树妖出现了。攻击它的脚使它跪下，王子乘机爬到它背上，发动一次攻击，匕首插入它肩膀。树妖痛得狂奔。控制它的方向，撞破另一道门，然后尽量保持在路的中间，不要因为惯性撞到墙上让王子也送命。最后它撞破一道门，倒下化成了沙子。

4.爬上梯子，这里有泉水。旁边有个低矮的管道口。进去找到生命升级点4。

运河（The Canal）

爬上台子，来回跳跃上去。跑到窄沿处，顺梯子下去，跳到窄沿处，跳起抓住木棍甩到前面，这里有泉水。

步行广场（ThePromendade）



顺墙跑跳起卷住旗杆，来到一处平台

把箱子推到水池旁，顺墙跑到尽头，来回跳跃上去。踩下开关降下挡水板，赶紧顺墙跑过去到百叶窗处弹到窄沿处，爬上去来回跳跃到木平台上。顺墙跑跳经两个百叶窗到对面。变身后顺铁链下去。拨动开关放下窗户的挡板，跑过去到旗帜处，滑下去卷住旗杆甩到一阳台上。同样放下挡板，顺墙跑跳经几处百叶窗到达另一处阳台。顺墙跑跳经几处百叶窗，卷住旗杆来到又一处阳台。跳到前面的

阳台打开两扇挡板，爬上木条跳到挡板上回到前一个阳台，蹬墙反弹跳到挡板上，顺墙跑跳起卷住旗杆，来到一处平台，挂到边缘移动，把巨石拉出来跳过去，跑到梯子处滑下去，拉出巨石跳过去，跑过去跳到水池里恢复原样。

爬上墙头，挂到栏杆外侧，跳抓住木棍，最后甩到木条处，跳抓住铁链下去。等队长转身时速杀士兵。绕到另一个士兵附近，等队长转身时速杀之，最后速杀队长。旁边高处还有一个队长。爬上一个木台子，等他转身时顺墙跑过去跳经两个百叶窗速杀之。这里还有个宝箱。下去在圆盘处取得200分。进入通道，通过一些伸缩的石条，尽头处有泉水。

皇家工场 (The Royal Workshop)

打开门进入工场，被困在这里。爬上国王雕像手中的拐杖，跳到另一手处还没雕好的巨石上。跳到墙边木架子上，下到较低的木架上，走到另一边，顺墙跑到尽头来回跳跃上去，扒住缝隙往左移，跳到木条上，跳到一木平台上。这里的磨盘开关可调整雕像的移动方向，槽内的机关则控制



爬上国王雕像手中的拐杖，跳到另一手处还没雕好的巨石上

移动。爬上梯子到另一边，这里的开关控制雕像的旋转。

首先转动开关让雕像改成逆时针旋转，拨动开关使它旋转一次，然后到另一边拨动开关让雕像往前移动。到那边再逆时针旋转雕像一次，让它背朝前，过去把它向前移动两次。把方向改成顺时针并旋转一次，过去把方向改成后退并移动一次。把雕像再顺时针旋转一次，过去把方向改成前进并移动一次，再顺时针旋转一次，向前移动一次。过去把方向改成逆时针并旋转一次，再向前移动一次。雕像撞破了大门，王子跳上马车赶往巴比伦塔。

国王大道 (The King's Road)

1.这场马车赛没有特别的难点。开始阶段的障碍撞到也不要紧，就是出了山洞后路右侧是一堆岩石。然后在被撞到岔道后，路上就都是些坚固的障碍了。到后面路变得很窄，注意有一个雕像挡在路中间。



挂到外侧跳到墙上方板处，等右边的板伸出时跑过去，往木板上蹬上去，来回跳跃上去挂到方板处

2.BOSS战：持斧与持刀武士。这两个家伙非常强悍而且没有破绽，只能智取。用连续技攻击持刀武士，出大招被挡住后露出破绽，持斧武士就会跃起力劈，翻滚闪开斧头便卡在地上。先往另外一个方向退，引诱持刀武士往那个方向出连招攻击，乘机冲过去猛砍持斧武士，他会受伤。等他起来后防守、翻滚，再寻找机会。几次以后就会出现启动秒杀的机会，给两人各一击。然后再重复，还会再出现一次机会，将他们终结。

3.剧情过后，变身后消灭敌人，进入院内，蹬墙而上扒住铁丝网，从右边缺口处进入房间，在水池中恢复原样。进入另一边的走廊，这里有泉水。

宫殿入口 (The Palace Entrance)

1.开始处走进房间，有宝箱。

2.挂到栏杆外侧跳到墙上方板处后，等右边的板伸出时跑过去，往木板上蹬上去，来回跳跃上去挂到方板处。顺墙跑跳抓住横杆，爬上上面一根，甩到走廊上。先不要开门。挂到外侧，借助方板上去，来回跳直到踩



等石壁缩进去时赶紧来回跳上去。蹬上另一面石壁挂在方板处，等它伸出来时跑到左边的方板，上去。等石壁伸出时跑过去挂到方板处，然后跑到角落小平台上

到开关打开走廊一头的门。落下去挂到第二块方板处，减慢时间往后跳回走廊上进门，找到生命升级点5。完成升级后回到外面走廊。开门进去，到上层的平台。挂到外侧，跳到方板处，等铁板伸出时跑过去，跑跳到墙上窄沿上，往右移，来回跳跃上去。

3.到上面的院子后，转动开关让石壁开始伸缩，等石壁缩进去时赶紧来回跳上去。蹬上另一面石壁挂在方板处，等它伸出来时跑到左边的方板上，上去。等石壁伸出时跑过去挂到方板处，然后跑到角落小平台上。

空中花园 (The Hanging Gardens)

1.到方板处后，等旁边的巨石要伸出来时跑过去跳上去，赶紧跑跳抓住横杆，一直上去到木条处。

2.圆盘处获得“沙之风暴”的能力（防御时按住L2发动）。

3.然后挂到外侧，跳到方板处，往上。等巨石开始伸出时跑到壁上，来回跳跃上去，到最高处扒住缝隙。

建筑的思想 (The Structure's Mind)

跳到夹缝处等待刀片转过时滑下去。等刀柱往上移动而弩箭刚发射过时翻滚跑过去，避开末端的刀柱。翻滚避开刀片来到一个院子，这里有三个台子，上面各有一个磨盘开关。先逆时针转动中间平台的开关，让这个平台升起，再下去到靠入口最远的平台让它升起。然后下去到靠入口最近的平台让它升起，再到最远平台旁边，蹬上柱子扒住窄沿，往上爬然后跳到小平台上，跳到最远平台上让它

升到最高处。跳到小平台上，再跳到另一小平台上，跳到中间平台让它升起。扒住栏杆，跳到小平台上，再跳到最近平台上让它升起。这样就在旁边房间里升起了一座石桥。跑到柱子处一层层下去，进去。

先祖之井
（The Well of Ancestors）

顺墙跑卷住灯到一小平台，继续跑到木条处，跳起卷住横杆跳抓住铁链，下去落到木条上，赶紧走到中间处跳到半圆平台上。跑到一残缺的平台上。出去跳到木条上，落下去，往左顺墙跑经过两个平台跑到窄沿处挂下去。出来顺墙跑到附近的小平台上，往里走挂下去落在夹缝处，滑下去落在下面房间里。出去利用横杆甩到对面平台上，赶紧往左顺墙跑到木条处，挂下去。跑到对面入口处，穿过通道沿窄沿移到尽头，挂到下面平台上，顺墙跑经几块残缺的台阶，来到中间的平台上。跳到夹缝处滑下去落地，进入通道。等刀片往下移快到底时跑过去，跳到窄沿处，落到下面松动的窄沿，赶紧爬上去往左移动，跳抓住后面的缝隙，往右移动，看准等刀片移到最左边开始往右移时松手落下抓住下面的缝隙，右移爬上去。翻滚过刀片，卷住横杆到坑对面，地板开始松动。赶紧蹬墙上去跳抓住缝隙，往右移到头，跳抓住对面的缝隙，一直往下落，右移进入通道。翻滚避开刀片，等半圆刺柱翻过去时跑上去，顺墙跑到百叶窗处弹到窄沿上，爬到上层，跳到后面扒住缝隙，往右移过拐角，等刀片转动的间隙落下去，翻滚过去，到坑边。等刀片转动的间隙往左蹬墙上去扒住缝隙，往右移动，拉出巨石跳上去，跳到另一边抓住缝隙，往右移到尽头落地，翻滚到刀片后踩下开关进入山洞，王子发现父王的尸体和宝刀，恢复了原样。

借助宝刀的光亮找到一道有裂纹的门，按住×键蓄力用宝刀将它砍开。进入通道，这里有泉水。往前走，贴着左边的墙，跳过断处。消灭隐形的敌人，到中间处跳过断处，往左跳过断处找到宝箱，然后跳回去，贴着墙移动，转过拐角，跳过两处断处到另一角落。走到一凹处，在石壁间来回跳跃上去。继续贴着左边的墙移动，跳过断处到拐角，前进跑过断处，往右两次跳跃后到达墙边，往左跳过断处，前面无法越过。往左跳过两断处，再跳过后边的断处，来到角落。往右顺墙跑越过两断处终于来到泉水处。

迷宫（The Labyrinth）

来到一处坑边会发现很多横杆。跑到横杆处，甩到前面长横杆处，移到左侧，甩到前面短横杆处，往下落两次到长横杆处，移到右侧，甩到短横杆处，到沟对面。

地下洞穴
（The Underground Cave）

1.在石壁后可找到宝箱。

2.拨动开关让附近的石条伸缩。等石条伸到一半时跑过去，落到石条处时正好石条缩回去又伸出来，跳到前面的石条，再跳到对面的平台。

御膳房（The Royal Kitchen）


蹬墙而上到方板处，上去顺墙跑跳到木条上，跳到另一边方板处，跑到横杆处，甩到一侧楼上

蹬墙而上到方板处，经木条和方板到一侧楼上。同样，利用木条和方板到开关处开门。

秘密通道
（The Secret Passage）

前进，经横杠甩到对面，沿窄沿上去，来到泉水处。

巴比伦塔下层
（The Lower Tower）

1.跳到横杆处甩到脚手架一层后，转动开关让“电梯”升起。走到朝外侧的地方爬上窄沿，跳到木条上，跳到另一边木条上，来到二层平台。然后顺木条到三层平台。转动开关让“电梯”升得更高。跳到木条上，爬上更高的木条，移动，跳到对面。下去把“电梯”里的石块拖出来，借助它到达墙上方板处，到另一块处，顺墙跑跳抓住吊着的圆木。跳到壁上方板处。


走到朝外侧的地方爬上窄沿，跳到木条上，跳到另一边木条上，来到二层平台。然后顺木条到三层平台

2.进入走廊后，等刀片往下移到中间处而半圆刺柱将要翻过去时跑过去，跳经两个百叶窗到坑对面。站在中间，等刀片在中间会合时翻滚过去，然后等刺柱刚翻过去，立刻翻滚过去。跳到方板处，顺墙跑跳经两个百叶窗到另一边的方板处，上去跑到通道里，这里有泉水。

巴比伦塔中层
（The Middle Tower）

1.跑到百叶窗处弹到吊着的圆木处，跳到脚手架一层后，转动开关让“电梯”上去。顺木条来到二层平台，先把石块拖出来到另一个“电梯”里，再转动开关把它送上去。利用横杆上到三层。把石块推到另一“电梯”内，使它沉下去而使一个空的“电梯”被吊起。爬上旁边的窄沿到小平台上，顺墙跑跳到那个空“电梯”里，挂到外侧跳到一个平台处。

2.到一个木平台后，旁边是走廊的入口。这里下面有个洞口。进去是生命升级点6。完成升级后出去跳回平台上，跳到石平台上进入通道。等刺柱差一点要翻过去时跑过去，弹到方板处，往上。等刀片在最上端时跑过去跳经两个百叶窗到达另一边的方板处。再等待最近的刀片往上移动到红白条位置时跑过去到坑对面。等刀片移到最上端时跑过去，跳经三个百叶窗（第一个距离最远跳的时机一定



顺木条来到二层平台，先把石块拖出来到另一个"电梯"里，再转动开关把它送上去，利用横杆上到三层

要掌握好）到方板处，跳到坑对面。

巴比伦塔上层（The Upper Tower）

跳到方板处，跑到窄沿处。转过拐角，来回跳跃到高处的窄沿，跳到方板处上去。经横杆跳到窄沿处上去到一房间。等窄沿要伸出来时跑上去，跳到横杆处，最后跳到对面。走上台阶，这里有泉水。

屋顶（The Terrace）

上去，在右边小路尽头找到宝箱。左边小路尽头踩下开关，下去进门。到走廊尽头跳到对面，劈开墙壁，下台阶走上升降台，来到屋顶上，与维齐尔展开决战。

第一阶段的战斗很简单，等维齐尔俯冲时翻滚避开，防守的话会被打倒但不会损血，翻滚避开它的攻击或防守然后反击。它如果飞到高处就赶紧退开，准备翻滚避开巨石。它降下来时往往会放一个冲击波，要注意躲避。耐心打到它的血差不多剩75%时就会进入第二阶段。维齐尔把周围的建筑弄碎，它飞到柱子旁，控制许多巨石在场地内移动。避开巨石，蹬柱子上去跳起，就可对维齐尔发动秒杀，视角比较远要格外留心观察及聆听声响。失误的话会被他甩下去。三击成功后切下它身体的一部分。再如法炮制，两次之后他在柱子旁停留的时间变得非常短，应提前接近下一处柱子准备。三次秒杀后，它飞到了高空中，巨石也升起悬浮在空中。现在行动要很迅速，它会不时发射冲击波，被打到会掉到地上摔死。有块巨石离地面最近，蹬柱子跳上去，再跳到前面的巨石上。跳抓住左边的横杆，甩到前面石板上，往右顺墙跑跳抓住一块竖立的石板，赶紧爬上去跳到前面的巨石上。跳到左边的石块上，跳到右边的石板上，再跳到前面墙上的小石板处（注意跳的力度不要太猛，否则会撞到上面突出的石块上而摔下去）。往右顺墙跑到尽头跳抓住横杆爬上去跳起抓住前面的竖立石板爬上去。往左移动，跳到靠近石壁的石板上。往右顺墙跑到尽头跳到石板上，跳抓住前面的竖立石板爬上去。赶紧跳到前面的横杆处甩到前面的石板处爬上去，跳到右边较高处的石板上。跳到前面的竖立石板处，再跳到前面的石板上。跳起抓住右边的横杆甩到前面的石板上，蹬石板而上往后跳抓爬上竖立石板。跳到前面的竖立石板处跳向维齐尔。这时会有慢镜头，镜头围绕王子差不多一周时匕首会闪光，攻击！给维齐尔致命一击。

如果完成了所有六处生命升级，接下来还会有一关。

精神世界（The Mental Realm）

攻击黑暗王子，进入虚幻的世界。这关很简单，而且就是跳空也会落到刚才的地方。只有一处地方距离黑暗王子较远跳不过去，这里要先跳回到圆形平台上，再跳回来就行了。最后法拉出现，一直走上台阶即可。

双周回眸

关键词：无限期推迟



原定2005年12月20日正式在中国大陆地区商业化运营的《无尽的任务 II 东方版》突然宣布"将收费日期无限期向后推迟"。游戏橘子表示，接下来的一段时间他们"将继续针对目前游戏汉化完整度进行强化修正，同时进一步完善游戏完整程度，使游戏内容尽量与国外保持同步"。受此影响，原定同日开放的《烈焰沙漠》限量体验测试也向后顺延，但《裂爪传说》冒险包的内容则按原计划开放。此外，来自北美的消息称，EQ2的下一部资料片将命名为《天空王国》（Kingdom of Sky），但目前还没有放出更多细节。

小虾：有个成语叫稳扎稳打，还有个俗话叫适合国情。EQ2宣布收费的公告虽说有争议，但据说在玩家中没什么反响，因为心灰的人都默默退出了。

事件：金山接手华义大陆游戏业务

2005年12月13日，金山软件与华义国际联合召开新闻说明会，宣布金山将于2006年初接手华义在中国大陆地区的游戏业务，内容包括华义知名作品（《石器时代》《天下无双》和休闲游戏等）的运营、研发，固定资产、无形资产（知识产权）、人力资源的管理等。同时，金山将与华义结成长期合作战略联盟。金山的网络游戏《封神榜》将于2006年年初由华义代理运营，进军中国台湾省市场。由于双方合作关系的建立，华义有史以来投入最大的网络游戏《铁血三国志》将加快开发进度，并计划在2006年年内投入运营。此外，双方还透露，金山与华义联合成立的运营团队在2005年年末整合完成之后，将于2006年年初推出全新的《石器时代8.0》。而成都华义与成都金山的团队合并后，规模在150人左右，金山将对新开发团队的产品线重新梳理，并考虑在成都继续开发《石器时代》的续作。金山软件CEO兼总裁雷军在会上表示，双方的深度合作顺应了强者越强的市场走势，"不走出这一步，我们就不可能做得更大"。而谈及双方合作对金山上市的影响，金山软件董事长求伯君仅仅表示，上市无论进展到哪一步，业务该做的还是要做，因此对上市没有直接的影响。



声音："我们必须找一个真心爱人"

"我个人喜欢林志玲，但林志玲不爱我也没有用，我们必须找一个真心爱我们的人，才比较合适。" 在金山与华义的新闻说明会上，华义董事长黄博弘在被问及为何选择金山合作时如此回答。会上，双方高层屡屡以恋爱和婚姻作比，强调合作的亲密氛围。面对记者对他们的蜜月期能否持久的质疑，华义CEO任兆年甚至说：**"现在讲我们多爱（对方），那都没有用，一年之后，请在座各位给鉴定一下，看看我们还在不在。"**

图片：粮食"力量"

2005年12月15日，联合国粮食计划署（WFP）总干事James Morris（图中左）与盛大网络总裁唐骏（图中右）一起启动水晶球，开通了WFP的公益游戏《粮食力量》中文版的官方网站。《粮食力量》的中文版邀请了EMI百代唱片旗下的胡彦斌等多名歌手进行配音，并举行了隆重的发布仪式。唐骏表示，《粮食力量》希望让中国的年轻人对人道主义援助事业有更为清晰的理解，鼓励他们为之作出贡献。



小虾：说两点。其一，由于总干事堵在路上，发布会推迟许久方才开始。此前，大屏幕上不厌其烦地播放着EZ系列产品的广告片，为标准的电视直销广告风格。其二，盛大没有放弃，会上再次宣布要"运营"和"内测"《粮食力量》这款单机游戏。

数字：1 000 000

2005年12月12日，"前程无忧"网站（http://www.51job.com）上刊登了一则招聘广告，广告中称，上海征途网络科技有限公司将以百万年薪聘请游戏制作人，应聘者须是狂热的游戏爱好者，有4年以上网络游戏经验。此举一出，各界反响强烈。

小虾：有趣的是，有评论以此事联系到了中国的教育制度，侃侃而谈。虽然"枪痕"极重，但也表达了如此观点，即征途网络的确有钱，史玉柱搞网游"穷"得只剩下钱了。

创意：小说、漫画、牛肉干

《大唐风云》的开发公司杭州天畅科技最近设立了百万出版基金，面向普通的广大游戏玩家，征集优秀的游戏小说和漫画创作，其中从2005年8月5日开始的《大唐风云》漫画征集大赛还在进行当中，主要面对动漫爱好者，要求以《大唐风云》故事背景为基础，进行四格漫画创作。这些小说和漫画将集结成册，予以正式出版。

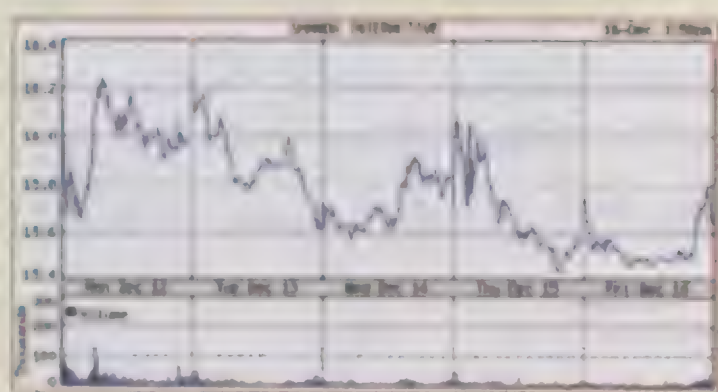


小虾：从牛肉干到小说、漫画，大伙可都巴望着游戏早点出来呢。

快评

冬天还是夏天？

■上海 仿疤



盛大的股价一路下跌

“这就仿佛我告诉别人冬天‘要关门’防止着凉，教育了一冬天，他总算明白了；可到了夏天，那人却反过来提醒我‘要关门’。华尔街的分析师们现在或许就面临这个问题，在夏天还拿着冬天的规则来说事儿。”这阵子，面对盛大股价不断下跌的压力和华尔街分析师们的指手画脚，陈天桥终于沉不住气，开始对华尔街的分析师们进行炮轰。

2005年12月中旬，盛大的股价平均保持在每股15美元左右，比同年8月时几近下滑了2/3。面对这样的局面，盛大忙不迭宣布“收购游戏茶苑”的利好消息，但此举仍未止住股价持续下跌的势头，并且不断创造新低。看来美国股民的信心，似乎随着盛大第三季度财报的发布而一去不复还了。

将《传奇》系列免费运营之后，盛大的重心很明显已经偏向了“盒子”，也就是EZ系列产品。盛大透露，盛大易宝（EZ Pod）目前的售价为每套人民币458元，已经完成了15.9万套的订购量。同时英特尔也已经承诺明年将会销售50万套EZ Pod，帮助盛大进行推广。如此看来盛大苦心经营一年多的EZ系列产品终于要迎来出头之日。但在这之前，如何夺回美国股民的信心或许是盛大迫在眉睫的问题。在纳斯达克这样一个注重新产品、新概念的大环境下，如果没有迅猛的增长势头和源源不断的新产品，定然不能引起股民的兴趣。虽然盛大的家庭娱乐概念在国内已经被炒作得热火朝天，但在美国股民眼里，盛大的转型很显然就意味着增长率的下降和收益的下滑。如果你是一名对网络游戏一知半解的股民，你会选择转型中的盛大还是市值已经超过可口可乐的Google呢？陈天桥说：“华尔街分析师对网游的分析还是我当年路演（指证券发行人在发行股票前对可能的投资者进行巡回推介活动，以促进股票成功发行——编者注）的时候教给他们的，现在他们反倒要教我怎么做网络游戏。”无论华尔街的分析师们懂不懂网络游戏，拿他们出气显然无法帮助盛大走出目前的窘境。再过一个月，盛大就将发布他的全年度财务报告，到时候美国股民拿到数据一看，“我晕，全年都在转型？你还没完了？”。但愿盛大能赶紧把股价找回来，熬过这个冬天再说。

网游新动态



○2005年12月16日，盛大网络推出其首款对应EZ平台的网络游戏——**《疯狂赛车》**。这款竞速网络游戏历时10个月开发，盛大官方的宣传颇具EZ特色：在这寒冷的冬天，躺在沙发上，泡壶热茶，横握遥控器作手柄，在40英寸的大彩电上快快乐乐开赛车的感觉是如何的美妙。



○北京时间2005年12月16日早8点，由于导致部分玩家不能进入测试服务器的技术问题已解决，由游戏蜗牛官方组织的**《黑暗与光明》**SOG测试中国远征军进军欧服活动正式展开。SOG是“Settlers of Ganareth”的英文缩写，意为“格纳瑞斯的移民者”，参与此次活动的中国玩家作为《黑暗与光明》第一批征服者踏上格纳瑞斯大陆。为此法国和游戏蜗牛官网都开设了相关专区，给远征军提供帮助，并忠实记录发生在远征军中的重大事件，包括远征公会组建、中国城的建立，以及一切战争的及时通报等。

○2005年12月18日，在**《轩辕II——飞天历险》**竞争极为激烈的“北京鼠”服里举行了一场盛大的婚礼。在这场由“狼族”举办的婚礼上，他们的竞争对手“幻彩”也派出了以公会首领“完美将军”代表的祝贺团，代表全体幻彩成员祝福狼族的新婚佳人。在婚礼上双方态度友好，丝毫看不出曾经势不两立，游戏竞争中的友情在婚礼上得到了充分体现。



北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	英雄城市
5	卡米洛特的黑暗时代
6	最终幻想XI
7	混乱在线（Anarchy Online）

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	洛奇
3	热血江湖
4	九龙争霸
5	英雄Online
6	Rohan
7	天堂II
8	SUN
9	仙境传说
10	街头篮球

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔力宝贝4.0——天界骑士与星咏歌姬
2	魔兽世界
3	洛奇
4	信长之野望Online
5	无尽的任务II东方版
6	街头篮球
7	天方夜谭Online
8	轩辕II——飞天历险
9	封神2——仙界传
10	希望Online——热血团团战

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	搜狐游戏卡（刀剑Online）
4	17Game一卡通（热血江湖/决战）
5	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
6	天堂一卡通（天堂II）
7	世纪一卡通（丝路传说）直充
8	盛大网络游戏卡
9	久游休闲游戏卡
10	剑侠情缘Online II 在线充值

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

从《三国策IV》进军日韩说起

■本刊记者 心鹰

2004年11月，国产网游《魂Online》打开了称霸游戏产业20多年的日本的国门。不论成败与否，用中国人做的日本题材游戏反攻日本这个游戏之都，本身具有一定的象征意义（后来又进军欧洲市场）。进入2005年后，越来越多的国产网游开始进军国外市场，先是目标软件的《天骄》登陆新加坡（后进入韩国、泰国、马来西亚、印度尼西亚等国家）；金山的《剑侠情缘网络版》以中国台湾省和中国香港为起点，而后进军整个东南亚市场；游戏蜗牛的《航海世纪》则以韩国为起点，最终进军欧洲……

《三国策IV》进军日韩

2005年12月2日，“联众-皓宇《三国策IV》联合新闻发布会”在清华同方科技广场会议厅召开。联众公司总裁鲍岳桥、亚洲游戏门户网站NHN集团（中国）代表伍国樑以及皓宇互动公司总经理罗春晖分别致词。会上举行了隆重的签约仪式，联众公司、NHN集团及《三国策IV》的研发公司皓宇互动共同宣布，由皓宇互动科技自主研发的MMOSLG《三国策IV》，将通过NHN正式进军日本和韩国市场。由此，皓宇互动不但成为进军海外的又一家中国游戏公司，而且他们以日本人擅长的三国题材作卖点，可以说需要一些勇气。



皓宇互动CEO罗春晖（左）、联众总裁鲍岳桥（中）和联众副总裁NHN代表伍国樑

我们都知道，自从光荣公司在1985年推出《三国志》以来，三国题材的策略游戏长期以来一直深受亚洲玩家的热爱。在过去20年中，日本光荣的《三国志》系列主导了三国游戏的发展。虽然受单机模式局限，游戏方式不脱“人机对战”的固定模式，但历代《三国志》游戏都颇受好评。《三国策》则在利用网络游戏的优势上有所建树，发展到《三国策IV》则融合了SLG及RPG要素，虽然不能称之为三国游戏史上的突破，但已经比其前作更为成熟地诠释了三国题材。

值得玩味的是，鉴于《三国志》系列的高人气，《三国策IV》在宣传上并不直接和《三国志》交锋，只是一直强调它在网络游戏领域的“独创性”。例如玩家的对手由智力有限的AI换成了变幻莫测的人脑；《三国策IV》加入了人与人之间互动的机制，为了一统天下的大业，玩家所组的军团间必须展开合纵连横的外交战，或尔虞我诈的间谍战。因此，言下之意，这都是单机游戏无法比拟的。

两个“三国”的画风对比

除了《三国策Online》系列之外，这几年来也有不少国产的“三国网游”，或者说是顶着三国招牌的网络游戏。这些游戏从本质上来说根本与“三国”毫无联系（试问三国时代的人会通过打蜘蛛来“修身”么？），玩家角色的强弱完全是由挂机练功的时间长短来决定。在画风方面，不知是未深入了解三国玩家的喜好，还是不敢正面挑战光荣，大多采用卡通风格。

万人策略对战网游

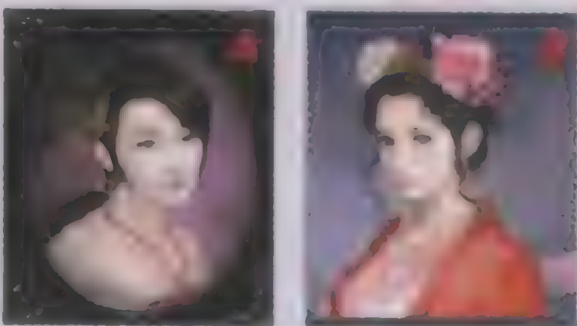
《三国策IV》与《三国志X》的人物头像对比

中国诸葛亮VS日本诸葛亮


诸葛亮，A为中国、B为日本

中国诸葛亮几乎完全按照"央视"《三国演义》中唐国强主演的诸葛亮设计，风格朴实，顾盼之间散发着智慧的光芒。日本诸葛亮，采用的是披头散发的道士形象，让人感觉更像一个"妖术师"。

中国貂蝉VS日本貂蝉


貂蝉，A为中国、B为日本

作为一个在《三国演义》原著中牵动历史变故的女性角色，中国貂蝉设计上更贴近现代人，不过发型有些过于"前卫"了。日本貂蝉的设计看起来非常漂亮，更像是中国古代宫女，风格含蓄。

中国曹操VS日本曹操


曹操，A为中国、B为日本

曹孟德乱世枭雄，成就很多丰功伟业，但中国曹操的形象似乎深沉有余，谋略与霸气不足。日本曹操很英俊，但少了些许"运筹帷幄"的感觉，毕竟曹丞相不是战场的武将，一身武士装束有些突兀。

光荣在20年的三国游戏制作过程中，已经对三国人物、画风、音乐诠释得非常完美。以至于大多数玩家想到三国游戏，第一印象就是《三国志》系列。相对于光荣公司的卡通油画画风，《三国策IV》同样采用了油画画风，只是风格更注重写实，淡化了具有日本特色的漫画风格。通过人物原设图我们发现，在人物设定上，《三国策IV》大量吸取了中央电视台的电视剧《三国演义》中的人物造型。在游戏初期测试的时候，皓宇曾经作过一次玩家调查，把《三国策IV》与《三国志》的游戏原画进行对比，结果很有趣，有不少玩家无法分清这两款游戏。总体来说，二者画风的类似是皓宇互动的取巧之处。单就画面来讲，如果《三国志》能被市场接受，《三国策IV》应该也会取得不错的成绩。这也许就是《三国策IV》在国内和日本获得成功的希望所在，虽有取巧，但让两边玩家先混个脸熟还是很重要的。

再看国产网游的海外之路

按照皓宇互动总经理罗春晖的话来说："三国是我们中国人自己的历史，自然是由我们自己来做最为合适，也最容易被人们接受。我们不敢说超过光荣，但至少能做到各有千秋，我们要做网络时代的光荣，《三国策IV》的进军海外是我们迈出的第一步。"

作为一款游戏来说，也许进军海外只是它的一个市场举措。不过，当市场出现一股潮流时，我们就要寻找其中的深层含义了。目前，中国的网络游戏市场处于快速发展时期，网络游戏的市场规模、厂商数量、产品数量都迅速增加，但国内网游厂商的生存状况却并不乐观。据了解，目前仅有12%左右的厂商赢利，88%左右的网络游戏公司则处于持平甚至亏损状态。虽然按常理说，国内你都站不稳，还去国外干嘛？但为了更好的生存和发展，国内网游厂商还是把目光投向越南等极具潜力的海外市场。

其实，只要稍加留意这些进军海外的游戏厂商，就可以发现一个规律，那就是这些厂商大多在国内属于二三线厂商，他们很难在短期内撼动盛大等一线厂商的地位，而且随时有被其他新兴游戏和公司挤出市场的可能。作为二线网游商来说，如何从经济市场中获取更多的利润，就成了他们长久萦绕在心中的难题。这个时候，走海外路线就成了二线网游商眼中的"曲线救国"之道。

现阶段国内网络游戏公司开拓的海外市场，如越南、马来西亚、新加坡等，其网游市场环境大多类似几年前国内的情况，产业处于起步阶段，缺乏自主研发的厂商和相关游戏人才，是国外网游厂商淘金的黄金时代。在这个短期的网游真空地带抢先进入市场，会比以后随大流更加轻松。现在国内部分厂商的思维也正是如此，如果在国外运营成功，则能提前构建好一个稳固的消费群体。即算面对将来各路网游势力的混战，只要不出现重大失误，也可稳守一方阵地。其次，就算是同其他一线游戏厂商同步进入海外游戏市场，则无论过去成就如何，现在大家都站在同一条起跑线上，都是以一个开拓者的姿态进入海外，既保证了竞争的公平性，从成本角度来说，又可能使国内的二线厂商在海外赚取比一线厂商更多的利润。此外，进军海外还可以取得意想不到的广告效应，为"出口转内销"做好准备，或给国内的运营增添几分底气。


《三国策IV》的画风不但细腻，而且似曾相识

说到底，我们将继续关注《三国策IV》在日本的打拼，在这个网游的"荒漠"，会出现一个小小的奇迹吗？

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：网禅 ■运营：国内未定
■游戏状态：2006年上半年内测 ■官方网站：未开通

《一骑当千》职业设定独家披露

■晶合实验室 小虾


林建洙有信心开发一款独特而且被中国玩家喜爱的网络游戏

即使在如今网游界轰轰烈烈的“韩流”渐渐消退之际，提起网禅（Webzen），玩家们也一定不会觉得陌生。作为《奇迹》（MU）的开发商，网禅显然十分清楚网络游戏在中国的潜力。2004年12月，网禅在上海设立了分公司——网禅中国（Webzen China）。公司的CTO林建洙来自韩国，曾是RO的核心开发者之一，他带领着60名中国员工和10名韩国员工已经在上海奋战了一年，第一部作品就是以中国人家喻户晓的三国题材为背景的MMORPG——《一骑当千》。这款游戏在2005年的China Joy和G★展会上受到了极大关注。而现在，我们从上海得到了关于游戏的详细情报，其中游戏职业的故事设定和职业特点是首次在平面媒体披露。

“三国无双”式战斗

从单机时代以来，以三国为背景的游戏数不胜数，而《一骑当千》又凭什么脱颖而出呢？原来，林建洙从小就是一个不折不扣的三国迷，进入游戏行业之后，仍然怀有开发一款三国游戏的梦想。他认为，网游相比单机游戏，表现三国世界的空间会更大一些。但光有梦想不够，还要有足够的卖点来支撑，《一骑当千》的名字已经暗示，游戏试图表现华丽的动作要素以及天下纷争的真实战略性。这将是游戏最为核心的内容。

和以往一对一战斗为主的网游不同，《一骑当千》强调一对多的战斗——你可以想像在沙场上一人横扫千军的壮观场面，就如同“一骑当千”的原意，“以一人之力，力挡千军”。游戏中的每张地图都会有超过1000只怪物实时刷新，同屏中最多可出现100只怪物。同时，为了减少因玩家的“大劈斩”而造成的守怪占地盘现象，开发者在游戏中注入了更多的任务元素——通过完成任务，玩家既可以体验到三国时期的著名战役，也可以提升城池以及个人的内政属性，这可是玩家在游戏中的主要目标之一——不要说你只想成为一名在野外叱咤风云的糙汉，而对三国的统一大业无动于衷。这有些类似游戏机平台上的动作游戏《真·三国无双》，只不过在《一骑当千》中还加入了传统网游的经典要素，能使用的技能更为丰富，而且还可以将它们运用于声势更为浩大的攻城战中。

浩大的攻城战

游戏中的最终目的是天下统一。玩家创建势力之后要不断提高势力的声望、财力、兵力以及招纳各种人才。志趣相投的玩家结义金兰，以结义为基础创建势力，然后在成员们的共同努力下不断扩大势力范围。游戏中的公会系统犹如真实的中国历代官吏制度，包括人才的启用、背叛以及各种外交手段，这甚至比在单机游戏中处理内政更为复杂。

为了公会的发展和统一天下，获得更多的城池就非常重要。实时的出征系统、雇佣兵的采用、各种攻城武器的使用以及城池建筑的修筑强化等，令《一骑当千》的攻城战更具战略性。此外，历史著名战役、野战、市井战等多种战役类型的演变，也让玩家的每一次出征充满了无穷变数。如果能在攻城战中获胜，即可拥有该城市的管理权，公会可以指定城市最高行政官——太


这就是“一骑当千”的绝好诠释


华丽的技能突出了“爽快”二字

守，然后由太守来任命旗下的内政官员共同管理和建设城市。城市有商业、农业、工业等多种属性，公会可根据自身的发展需求通过参加使命任务优先提高城市的某些属性，但如果使命任务失败也可能降低城市的一些属性。

雇佣兵与乘骑系统

雇佣兵是《一骑当千》的创新之一。在不同地区能雇佣到具有不同地域特点的雇佣兵，如曹操的青州兵，南蛮的巨象兵等，他们又根据属性分为防御、攻击和辅助等类型，且有相生相克的关系。雇佣兵可以通过获得经验值来升级，而玩家甚至可以出售自己培养成才的雇佣兵。但同时一个有趣的设定是，每个雇佣兵的天赋决定了他们可以历练到何种程度。

作为乘骑的马和雇佣兵一样，不同地区的马有着不同的特点，也可以升级和交易。在游戏初期，玩家的坐骑一般都是普通马种，随着人物能力的提升，则有机会获得赤兔等极品神驹，而且它们还有令人意料不到的特殊属性。



虽可一夫当关，但在城战中，队伍的配合仍然很重要

职业设定



1. 武士

性别： 男

出生地： 洛阳

故事设定： 武士出生于洛阳官宦世家，黄巾之乱时他英勇善战，受到朝廷重用。但如今朝中宦官当道，武士全族被流放边疆。他带领着自己的家族前进着，他为了保护弱者尽职尽责，他深知只有强者才能生存。

特点： 武士拥有强壮的身体，以强有力的攻击与防守成为“近战之王”，组队时武士是队员中的核心力量，他以强大的力量冲锋并指挥军团。



2.弓箭手

性别： 男

出生地： 并州

故事设定： 在并州河西城外的森林边有个小村庄，百多年前这里的村民曾救过一个匈奴人，匈奴人在此繁衍后裔，个个能骑善射。但战乱毁坏了他们的世外桃源，他们埋葬了亲人，背起弓踏上了复仇之路。

特点： 弓箭手近战很弱，强于远程，组队时命中率极高。弓箭手的攻击和移动十分敏捷，可用一发箭贯通一排敌人或同时攻击数个目标。



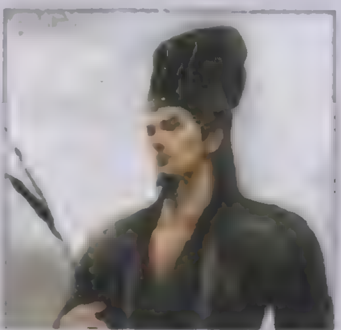
3.五行师

性别： 男

出生地： 金城

故事设定： 在乱世中，五行师由金城流落到洛阳，后被宦官抓进宫，被迫为皇室制造不死仙丹。后来十常侍被杀死，他带走了混乱中留下的唯一一颗长生药，几经周折回到家乡，却发现他熟悉的金城早已物是人非。

特点： 五行师体力很弱，但却拥有极强的攻击力，他有强力的法术与精神力，主要负责队伍的防御与补助，并能以攻击魔法投入战斗。



4.八卦师

性别： 男

出生地： 扬州

故事设定： 扬州城里有一商人之子沉默寡言，整日闭门研究奇门遁甲，几近走火入魔。10年后，有流寇闯入家中杀人抢劫，最后竟在一股妖风中互相残杀。黄巾军得知后极力要收买八卦师，但他却神秘地失踪了。

特点： 以古代炼金术与奇门遁甲术诅咒和混乱敌人，被诅咒之敌将中毒或无法正常使用某些能力，八卦师还有召唤黑暗召唤兽的能力。



5.刺客

性别： 女

出生地： 云南

故事设定： 刺客来自云南少数民族部落，年幼时入宫，被逼修炼各种奇招异技，成为宦官们暗杀忠良的工具。她为了部落的安宁忍辱负重，直到战乱时屠杀了威逼她的宦官，矢志要锄暴安良，帮助百姓。

特点： 刺客拥有自然与阴阳的力量，组队时以快速攻击和高回避率著称。刺客有隐身术与暗杀技能，且是唯一能识破敌人隐身术的职业。



6.医仙

性别： 女

出生地： 长沙

故事设定： 长沙城里有一对姐妹父母早亡，二人相依为命，终于长大成人。可是姐姐积劳成疾而病倒，已无回天之力。姐姐将妹妹托付给偶然经过长沙的神医华佗，从此妹妹就跟随华佗云游四方，研习医术。

特点： 医仙的体力和攻击力是最差的，但她能以强大的召唤兽保护自己，并以养生术恢复同伴的体力，组队时还可为队友提供其他增益法术。

据网禅方面透露，他们之所以在中国开发《一骑当千》，就是相信只有在中国才能“烹调”出三国题材的原汁原味。而这款中韩合作的游戏到底是怎样的面貌，或许在2006年春季就可揭晓。这款游戏在韩国国内估计要2006年下半年才能开始测试，但中国大陆和中国台湾省的玩家则有望比韩国玩家提前半年体验到横扫千军的乐趣。

■类型：在线角色扮演 ■制作：MGame ■运营：聚丰网络
■游戏状态：2005年12月30日公测 ■官方网站：www.yxol.com.cn

《英雄Online》韩国人的武侠梦

■安徽 石の牙

由山东聚丰网络运营的网络游戏《英雄Online》在内测后蛰伏数月，终于在2005年年末进入公测阶段。和韩服基本同步，公测后游戏内容又有所更新。一起来看看韩国人这款以秦汉之交乱世为背景开发的武侠游戏的全貌吧。

侠客、武者、刺客

《英雄Online》的故事背景并不严格遵照史实。秦朝靠麾下众多名将一举平定了乱世，但等秦始皇逝去之后，世界又回到了群雄逐鹿的局面。在乱世之中出现了邪教"十二天魔"，乱世必有英雄出，而英雄就是各位玩家，消灭邪教的大任就在各位的身上。

游戏安排了两男两女4种角色可供玩家选择，分别是游侠白无情、大侠郭天、女刺客黛昭丽、小医仙林雅玲，从他们的职业名称和使用的武器就可以看出他们是哪路英雄了：白无情使用刀、剑、弓，是以灵巧为主的技巧型攻击角色；郭天使用巨斧、大锤、长戟、长枪等武器，自然是刚猛力量型的英雄，在游戏前期，还是这种刚猛型的角色比较容易练级；女刺客黛昭丽不但可以使用刀、剑等普通武器，而且是游戏中唯一一个可以使用暗器的角色，致命、迅捷的暗器和各种隐匿天赋使女刺客的一对一能力十分强悍，此外，女刺客可以使用扇子，扇子如回旋镖一样，打出去还能盘旋而回，是个很有趣的设计；医仙使用手杖、棒、长枪等武器，显然是一个治疗型角色。

笔者选择了游侠和女刺客进入游戏尝试，感觉白无情轻灵有余而力量不足，在游戏的前期确实不象郭天那么威猛，倒是女刺客的暗器十分有趣。不过游戏后期转职后角色间的平衡性还会有所变化。

轻功水上漂

《英雄Online》中，值得一提的是轻功的设计。轻功能够直接翻墙飞上高楼，在屋顶上享受"飞贼"的乐趣。轻功不仅仅具有娱乐性，还有一定的实战价值。轻功练得越高奔跑速度就越快，在飞檐走壁中能瞬间跃上更高的建筑。在大的战斗中，合理利用轻功能快速达到预定的战略位置，一支机动快速的部队无疑具有强大的攻击力。在武侠小说中，几乎每门每派都会修炼轻功，这是成为侠客的必经之路。

真武侠

除了轻功以外，《英雄Online》也有自己"真武侠"的概念，游戏中在武功动作的设计上与现今一些网络游戏中的动作区别很大。据说游戏是吸收中国武术所长创造的招式和动作，而且动作的使用根据手中武器的不同还有一定变化，一招一式并非只有一个样子。另外游戏中令人感觉真实的是，即使是普通攻击也不是机械的重复攻防动作，而是加入一些观赏性较强的动作样式，看起来不像一个动作砍怪那么死板。

繁多的武器和装备

《英雄Online》为玩家提供了多样化的武器和装备。《英雄Online》兵器谱上赫然列着许多名剑，从干将、莫邪到紫电、清霜，种类繁多。试想玩家自己拿上爱情铸就的干将、莫邪，或者是细小流光可匿于鱼腹的鱼肠宝剑，一定会很兴奋吧？在游戏中，这些有名的武器还会不断升级，外观也将随之改变，最后会发出耀眼的光芒。此外，游戏的公测版在原有装备的基础上追加飞虎、退明、黑龙破天和天上之爱4套套装，相信会是玩家在一个阶段内追求的极品。



毒手药王的独门徒弟，竟然去卖衣服　武功招式有板有眼　小Boss一定不能放过

■类型：在线角色扮演　■制作：Alea Interactive　■运营：光通通信
■游戏状态：2005年12月9日二次内测　■官方网站：http://www.sosonline.com.cn





S.O.S 试玩第一印象

■上海 埃利斯

笔者第一次看到S.O.S是在某门户网站的新闻上，一下子就被它Q版的游戏人物深深吸引。S.O.S是一款重新包装的射击对战游戏，它的出现，让既喜欢紧张刺激、又讨厌血腥暴力的女孩子有了一个新选择，休闲的风格加上可爱的人物，正好符合一切Q版游戏在女孩子心目中的形象。

清新明快的画风

事实上，被S.O.S所吸引，也缘于它独特的故事背景设定。由韩国Alea Interactive开发的S.O.S是一款构筑于童话世界之上的网络游戏，游戏中没有成人化的复杂故事的对决，而是以学校为背景，提倡健康游戏和团队间的合作。因此，游戏在目前流行的对战模式上，添加了团队合作的任务模式，共同对抗邪恶势力，目的在于加强游戏者的团队精神和正义感。

整个游戏有一种清新可爱的感觉。进入游戏后的开始画面，巨大的小甜甜正在向来到这个魔法世界的新朋友们招手，给人一种亲切感。在游戏中，玩家有两种选择，可以加入别人已经创建的教室，也可以自己创建各种教室，当一回班长。班长可以决定选择哪张地图，地图则分为野外和教室两类。教室场景展现的是各类不同的教学环境，如有体育、美术课的特殊教室和普通教室等等，在这样的环境中追逐打闹是不是可以让你回想起儿时在书桌间追逐的畅快？野外场景主要有"植物园"和"万圣节"两大主题，其中"万圣节"主题的地图与正在热映的《哈利·波特与火焰杯》中的场景十分相像。这两个主题的地图都有各自的分支，不过和教室地图比较，这些场景对玩家技术的要求比较高，毕竟在这中间还暗藏着比敌人更可怕的机关。

3D空间，激烈对决

游戏的操作很简单，只要控制上下左右4个方向键加射击、跳跃、道具3个按键。不过由于游戏是3D引擎制作，3D空间对操控的要求也提高了许多，不像类似游戏在平面上操作那么简单。不过在3D场景中，玩家们可以依托地形设置战术，可以迂回包抄或躲避攻击。为了增加更多不确定因素，提升游戏乐趣，游戏提供了各种各样的武器装备，20种属性千差万别的武器总有一款适合你，扔个箱子把对手砸晕怎么样？

多种游戏模式

S.O.S采用的是传统的开房间战斗模式，每局的节奏非常快。游戏提供了3种比赛方式：生存模式、挑战模式以及抢猪模式。生存模式，顾名思义，就是看谁活到最后；挑战模式则是在规定时间内，看谁的成绩最好；和前两种模式乱杀一气不同的是，抢猪模式有个明确的目标：猪宝宝的拥有权。和一般意义上的夺旗模式略有不同，拥有猪宝宝时间最长的个人和团队将成为最后的获胜者。

光通这款小品游戏还设计了完备的虚拟形象换装系统，这无疑是S.O.S的一个亮点。只有单纯的对战，你准备好了吗？



清新的登录画面　任务模式，团结起来抵御邪恶势力　激烈对战，简单而刺激

■类型：在线角色扮演 ■制作：征途网络 ■运营：征途网络

■游戏状态：2005年11月15日内测 ■官方网站：www.ztgame.com.cn

《征途》新人修炼要点

■四川 红黄蓝

武侠情结对于东方人来说，就如西方人的奇幻，是永远无法割舍的，谁也忘不了儿时躲在被窝里看金老给我们编织的精彩刺激的武侠世界。而《征途》正是这样一款以武侠为卖点的网络游戏。在事先甚少宣传的前提下，《征途》从封测到内测一路走得比较稳健。作为从封测开始玩《征途》的"老人"，笔者在成长过程中积累了一些经验，在此愿和各位新人们分享。



别只顾砍怪，做任务是必须的　反复做押镖去凤凰城的任务　凤凰城有更多新任务

要升级，做任务

《征途》在新人阶段，千万不可以闷头去打怪。很多以前的网络游戏，要么没有足够的任务，要么任务冗长无聊，而且任务回报实在少得可怜，导致很多玩家进游戏会放弃做任务。《征途》应该说有很完备的任务系统，游戏中的任务不但给玩家提供新手亟需的钱，还有玩家更需要的经验值。此外，游戏的任务还根据玩家等级适当派发装备，所以任务可以说是不能不做。刚进游戏的新人们一定要记清楚清源村村长的位置，因为任务都是由这位NPC派发的，而且任务的连续性非常强。比如8级左右有一个猎杀疯狗、疯牛的任务，每种猎杀20只，杀完猎物完成任务已经升了将近1级，加上任务奖励的1500点经验，对升级帮助极大。不过也不是所有的任务都有这么丰富的奖励，总体感觉，游戏的任务给钱并不是很多，但奖励的装备的确不错，比自己爆出来的东西要好一些，都加一些属性，对于新手练级有非常大的帮助。

12级左右瓶颈解惑

在《征途》中，新手练到12级左右会有一个瓶颈，那就是新城凤凰城的任务接不了，而这时直接去城外杀怪，怪物的等级又比较高，升级很慢。其实大家仔细想想，还记得清源村最后一个任务是什么吗？那就是押运镖车去凤凰城的任务，任务奖励是2000点经验值，相信给大家留下很深的印象吧。对！我们继续回清源村接这个任务，不过大家要准备好2两银子，因为押运镖车需要2两银子做抵押，清源村到凤凰城路途很近，很快就能拿到这2000点经验。不过这次运镖没有任务提示，大家记得把车送到凤凰城的镖局即可，送到的时候2两银子也会还给玩家的。重复进行这个任务，就可以快速积累经验，直到能去城中NPC"任务王"那里接受任务。

关于战士

战士貌似一个简单的职业，但是往往在一个队伍中占有重要的地位。这里给新手讲解一下《征途》中战士的3种类型。一般游戏中的战士都是血多防高，而在《征途》中，看天赋技能表就知道最终有3种战士形态。一是狂战士，特点是攻击高，但是无法进行远程伤害，只能近身狂砍；二是魔战士，拥有一些实用的辅助技能，也拥有高攻击的远程技能，只是攻击频率慢是他的弱点。三是守战士，从技能就可以看出来，这是一个超级肉盾，而且有各种技能来提升自己的抗性，还会很好地照顾队友，是抗怪的一把好手。有的玩家看着3种战士的技能都不错，想修一个什么都有的战士，当然如果技能配合得好，笔者承认也有可能会出现一个另类的角色，但是笔者要告诉大家的是，这样的玩家，不可能有一项专业技能到顶的，到最后会发生技能点数严重不足的情况，所以和其他类似游戏一样，加点还是要专一，是为王道。

《征途》游戏操作简单，游戏中还有与知己红颜两人共骑，齐闯敌营的另类骑马系统，以及国战、家族、帮会、提炼武器等比较有趣的系统，可玩之处甚多。希望笔者的一点心得可以抛砖引玉，和大家一起提高。

■类型：在线角色扮演 ■制作：微启软件 ■运营：腾仁信息
■游戏状态：2005年12月23日内测 ■官方网站：http://td.gamall.net

《天地玄门》剑客新手攻略

■上海 saintvale

第一时间拿到了《天地玄门》的内测号，第一件事当然是赶紧体验游戏。从看到游戏资料，笔者一眼就相中了剑客，潇洒的身手，华丽的武器就是笔者最向往的生活。不过成为一名优秀的剑客必然还需要经过漫长的成长之路。

剑之初体验

首先和转职官对话选择转职为剑客，转职官会免费赠送一把新手剑。不过剑客甲需要完成一个任务才能得到。按照任务提示，找到利师傅（2243,641），他会先出一道关于剑客的问题，这自然难不倒各位玩家。接下来利师傅会让玩家去找3朵兰花。出了殷都城北门后，很容易就能找到跳舞兰，打败它后拿到兰花。集齐3朵之后应该能够升到2级，并获得1点技能点。游戏中的技能可以通过不断提高熟练度来升级，也可以直接花费技能点来升级。不过强烈推荐前者，因为技能点是相当宝贵的，还是用来学新技能比较划算。

给了利师傅兰花后，他会送给玩家一个破铁牌，拿去二郎神像（2163,554）前跪拜祈祷，最后得到一件"武剑甲"，只不过到5级才能穿。

告别新人阶段

回到城里，发现有不少的任务可以接了。留意地图上的NPC提示，做新手任务能够快速升到6级。此时在殷都大道旁会找到天朗老人（2279,589），对话后得知有一件神奇的宝物可以一步登天，玩家需带5个天蚕丝去找冥昱（2321,542），完成后可得到500点经验和150神币。天蚕丝可以通过打花粉狗得到，回去找冥昱，那家伙居然没收了天蚕丝还不肯说怎么做登天图，只好去绿竹林村找三姑（2533,589）打听一下，听说她和冥昱有些交情。


必做的"获得首件剑客甲"任务

三姑说，去打火兔可以提升龙王海神的好感并获得线索，于是赶紧去打火兔，直到龙王海神出现，他会告知，给冥昱服下忘忧草后才可解开他的心结。忘忧草可以通过打猴蟹子王获得，说完还白送1000点经验和300神币，这回有钱换一把好武器了。不过要注意，在剑客初期技能点不多时不用强求刀、剑都精通，因为技能点有限，所以可以选择其中的一样专注修炼。


原来要在这里拜神像

大器初成

猴蟹子王出没的地点在殷都城的南部，虽然只有11级，不过实力很强。收集齐需要的物品，拿着忘忧草去找医圣，配合之前路过恶魔兰花处顺手打的3朵紫兰花制成忘忧丹，拿去给冥昱"洗脑"。冥昱吃了药后会暂时失忆，不过休息一下后就好了，还说需要的材料除了天蚕丝以外还有狸珠和猫毛，可以通过打狐童和神台鬼猫获得。获得规定数量的物品给他后，他居然说："刚才你走得太快，来不及说还需要一个黑色心结……"在黑心箭猪身上可以获得黑色心结。找到黑心箭猪才打没几下，突然冒出个神仙要那些材料，就算不情愿，也最好给他。神仙果然很厚道地回赠了件宝物，不过不太清楚是做什么用的。向附近的慕容老师请教，他只提示说要继续打猴蟹子王。打了几个猴蟹子王后会出现神农氏，他说明前因后果，原来这宝物真的大有来头，至于它是什么，容笔者卖个关子，大家自己来体验吧。


留意地图上的NPC和怪物指示

《天地玄门》是个"任务为王"的游戏，靠做任务可以很快升到15级。听说在公测期间还会开放更多的任务，我们一起来期待吧。

■类型：在线角色扮演 ■制作：CCR ■运营：广东数据通信
■游戏状态：2005年12月15日公测 ■官方网站：http://www.5u56.com

《国度·RF Online》B族机甲职业分析

■北京 红雪

《国度·RF Online》内测顺利结束，贝尔托共和联邦（B族）的玩家们斗志昂扬，阿克雷提亚帝国（A族）、圣洁同盟克拉（C族）则有些垂头丧气。由于机甲在内测中风光无限，于是机甲无敌的声音四起。笔者对机甲既不轻视也不感冒，在这里客观分析一下机甲的优劣。

机甲的优势

机甲是B族人类的特化系统，需要玩家练到30级才可转职为机甲驾驶员来操作机甲。上得机甲就获得11万HP，相对于其他两族，在30级阶段血量惊人，这是机甲的优势。如果是B族的专家直转机甲驾驶员的话，在内测中可以修炼到35PT熟练度，从而可以改装得到可将敌人击晕的子弹，如有这样成型的机甲群，会是一个非常可怕的群体。通过韩服我们可以看见B族以后还会有45级二转职业所驾御的黑机甲，攻高防高，又能锁人，确实有特别的优势。而且机甲就算快被人打爆，驾驶员还是可以跳下机甲用本身的攻击再投入战斗，以上这些都是机甲所具备的优势。

机甲的罩门

如果只看到机甲的优势而不顾弊端，那就无异于掩耳盗铃。机甲的弊端很大，首先机甲120万的购买费用在前期是个天文数字；其次机甲在战场上如果损坏无法立刻修理，也就是说11万血打完了就直接爆机，需要去后方修理，修理费特别高，就连召唤机甲都需要付1万多的费用，当然你可以去NPC处领取便宜一些的机甲，但是实在不方便。买、召、战都需要花大量的钱，所以机甲的高性能都是用钱堆出来的，钱的拮据是机甲的罩门之一。此外，很重要的一点是，机甲移动速度慢，机动性差，如果再加上刚才说的修理费用，大家可以轻松看出机甲无法单兵作战。跟一个C族的法师过一次招，机甲就需要回城花大把修理费，而法师不过喝干几个血瓶而已。


B族机甲后期发展中也有不小的劣势

资源战看机甲

虽然机甲成群是非常强力的，但是也需要兵种配合，而B族机甲在30级的强势造成B族的玩家统统奔机甲而去，形成了B族兵种的单一，从而导致了B族在30级左右的异常风光后，后劲不足。例如在游戏后续发展中，A族炮手团和战士团普遍成长，形成气候。以炮手团为主力、神鬼战士团为先锋、毁灭战士游击的阵形，试问机甲群如何应对？一个神鬼可以抗5个机甲，毁灭的闪光可以反隐形，加上自身的高攻击，可以形成坚固防线。如果配合得当、距离保持适当，阵地战时徐徐推进，机甲11万这个永远不升高的血量怎么抵挡A族炮手团呢。而当C族法师和他们的召唤兽成长之后，黄金召唤兽的高防御和高攻击也令人敬畏。最重要的是其他两族消耗不多，B族养着机甲却消耗巨大，持久战中消耗多的一方势必先倒下。


C族的召唤兽，机甲的克星之一


公测中开放的退伍系统

笔者无意将机甲一棍子打死，但是B族的强大不能单靠机甲决定本族的前途，客观认识机甲对于B族的发展是最重要的，不然将会被这个科幻游戏世界的历史大潮所淹没。

■类型：在线角色扮演　■制作：Square Enix　■运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
■游戏状态：收费运营　■官方网站：http://www.crossgate.com.cn

《魔力宝贝5.0》全新任务指南

■北京

说到《魔力宝贝》的5.0版，相信很多玩家已经不陌生了。2005年下半年，魔力测试星系就已经升级到5.0，很多玩家已经抢先体验了5.0的乐趣。5.0正式开放后，很多玩家对这一版的新任务还有些疑问，下面就向大家详细介绍下5.0两大特色任务。

骑宠

和针山教官（103,54）对话，取得《骑乘学习手册》。接下来针山教官会每次出一个题目要求玩家找来指定道具，玩家必须找到才能继续进行下一道题。此外每做完一题，必须要等一天后才能进行下一题。前6天的需求分别是：神圣油、苹果薄荷、地的水晶碎片×3、水的水晶碎片×3、火的水晶碎片×3、风的水晶碎片×3。

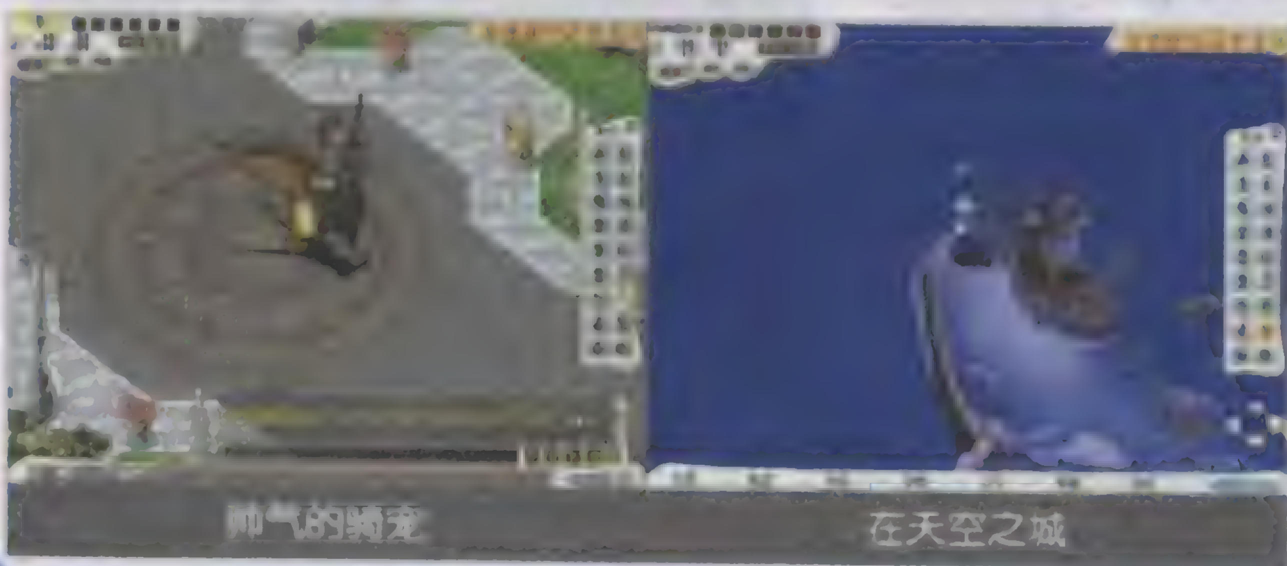
到第七天，教官会要求玩家找来一个等级为1的宠物水晶。到“光之路”（219，64）找“薰风公主团”的团长“爱莉西雅”对话，然后选择“是”。此处生产系需付500G进入；战斗系需与爱莉西雅战斗，胜利后爱莉西雅会掉落物品“总部的招待券”，持招待券到光之路的传送门（218,103）进入一个小房间。和房间里的团员说话，可以得到3次有效的“公主团通行证”。同一间房间里还有交换宠物水晶的NPC，可以用“水晶碎片”交换“宠物水晶”。5个水晶碎片可以换一个等级为1的宠物水晶，10个水晶碎片可以换等级为2的宠物水晶，以此类推，50个水晶碎片可以换等级为10的宠物水晶（宠物水晶是骑乘宠物的必要装备）。

第八天会进行第一阶段的结业测验：和针山教官战斗。之后和“溜五郎教官”对话，取得“舞蹈花妖”。然后依照溜五郎教官的指示，

让舞蹈花妖的等级提升。将舞蹈花妖培养至10级就算合格，可以传送到技能大师的房间去。和技能大师“人马一体”说话，就可以学习“骑乘”技能了。

黑历史之石屋

与布拉基姆高地（145,126）的瀑布看守人对话，付出500G通过（制造系职业需要本职技能等级4以上，其他职业40级以上），并在（267,267）处进入黑历史之石屋。通过1楼楼梯（164,47）、2楼楼梯（211,28）、3楼楼梯（131,157）、4楼楼梯（193,198）到达5楼。从5楼（197,58）的海迪尔处拿到工匠之证的模具乙，再从3楼（245,151）到坐标（219，48）附近的修凯尔处拿到工匠之证的模具甲（修凯尔的道具后拿的话会需要10根茱萸木）。


帅气的骑宠　在天空之城

拿着以上两件道具回到3楼与斯帝文斯对话得到防具工匠的证明。在1楼与看守者哈利亚马（259,75）对话进入“？？？”。在“？？？”与相应职业的工匠对话就可以取得新的制造菜单，所制造物品皆为5级。

新防具的效果如下。

衣服。防御+51、抗魔+18、耐久382，偷盗同时攻击对象，同时衣服有抗魔修正、无闪躲修正。

盾。无特殊效果，无变就有+110魔以上的能力，极品可到170魔。

帽子。明镜时可闪躲物理攻击，8骑3变能有13闪，同时提高80左右的血。

袍。无特殊效果，防御相当于9A袍水平，同时提高回复力。

头盔。无特殊效果，有命中修正。

鞋。提高舞者辅助舞成功率（只对有提高能力的3种舞有效）。

靴。特殊效果。

铠甲。防御+112、必杀-5、反击+8、回避-10、抗魔+21、耐久326，护卫时会发动反击，有客观的反击修正。

新的骑宠带来了《魔力宝贝》全新的乐趣与PK方式，新的装备将会彻底改变某些职业在魔力世界中的地位。

■类型：在线角色扮演　■制作：完美时空　■运营：完美时空
■游戏状态：2005年11月25日公测　■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》道具合成系统浅析

■北京 [illegible]

几乎所有游戏，玩家财产的积累都是靠打怪、做生意，玩家们已经司空见惯了。《完美世界》在这些功能之外，还加入了一套完整的合成系统。玩家到5级后就可以学习生产技能。通过学习铁匠、药师、裁缝、巧匠4种生产技能，可以合成武器、药品、防具、饰品等。下面重点介绍一下各种生产技能的情况。

武器

笔者以剑分类中的二品阶单手剑——淬铁剑为例，讲一下武器的合成。玩家在学习了铁匠精通1级之后，来到铁匠NPC处，与他对话选择生产武器。首先点淬铁剑图标了解所需材料，将所需材料一一放入图标框中，点"开始生产"就可开始生产。途中如果觉得有什么不妥，可以点击"取消"键取消该次生产。生产完成后，玩家会得到一些经验和元神的奖励。同时，玩家所学的铁匠精通熟练度会增加1点。这时，赶紧看看自己包里那把才合成的武器吧，因为一定几率下它会有"加持"效果。合成出这类武器的朋友，恭喜你了，你的武器将比同类一般的武器攻击高，而且拿在手上时武器还发蓝光，十分漂亮。没有合出这类武器的玩家也不要气馁，没准合出有孔武器属性也不错呢。

防具

合成防具最基本的要求是玩家必须学会裁缝精通1级。生产过程和合成武器大同小异。合出的防具如果带有"密纹"、"镶金"等字样的，恭喜了。你的防具比同类一般防具的防御更高。笔者个人的建议是，玩人类法师、羽族羽芒及羽灵的玩家，最好有轻甲、法袍各一套，练级时可以根据怪的属性不同适当换装。

饰品

笔者认为，人类武侠和妖族妖兽最好选择非物防类的防御饰品，人类法师和羽族羽灵应选择非魔防类的防御饰品。单是偏重某种防御的话，在实战中很吃亏。因为《完美世界》中各种属性的怪都有，不可能只刷单一属性的怪练级，而且防具的防御已经很高了，饰品完全没必要追求和防具同一类的防御。饰品的合成和防具及武器的合成过程相同，只是需要的材料不一样。此外不同的一点则是，合成饰品需要的生产技能是巧匠精通1级。


能出什么武器也要看人品


裁缝是法师类职业的朋友


巧匠李平儿

药品

药品根据功效不同，分为生命药丸、真气药丸、生命真气合一药丸和解毒露。合成药品的最基本要求是药师精通1级。学会药师精通后不仅能合成药品，还能合成优化符。优化符可以加物理攻击、法术攻击、物理防御和魔法防御。合成药品需要的是药材和元石，药材在《完美世界》的每个角落都能找到，在货郎处花2100的金钱买个矿铲就可以开始采药了。元石大部分通过分解装备得来，做任务也可以得到少量元石。合成优化符的原料则是各类玉片和元石。玉片可打怪得到，或直接向药师NPC购买。除了合成这些成品，玩家还可以找货郎NPC合成生产物品时所需要的一些原料。而这种合成，是不需要玩家学习生产技能的。也就是说，玩家学习的任意一种生产技能，都可以合成原料。

以上笔者着重介绍了生产技能，它也是《完美世界》整个经济系统的重中之重。现在经过内测、公测的一系列改进，这个系统的平衡性已经渐趋合理，而如何利用成熟的游戏功能在游戏中出人头地，就看各位玩家的本事了。

魔兽世界

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》黑翼之巢各职业指南（下）

■北京 黑色圣石

术士

对1时，第一阶段帮助恐惧刷新出的龙人，注意给目标上暗影诅咒以吸引仇恨，降低抵抗恐惧的几率。术士可用“召唤宝宝-牺牲-复活-灵魂连接”的Bug获取3 Buff，同时恐惧两三个龙人。注意不要和其他职业抢恐惧目标，更别靠近那些喜欢顺劈的战士。第二阶段主要是提供“小鬼Buff”，不要输出伤害导致OT。对2时，要牺牲魅魔换取阴影伤害增加Buff，战士攻击5秒后拼命发阴影箭，基本上不会OT。对3时，宝宝用小鬼，尽量用诅咒，避免OT。对4时，除提供小鬼Buff外，禁止使用伤害性的Debuff，一旦发现自己成为Boss的目标，立刻冲向他自杀等待战斗复活。对5和6时打法和对4差不多，等到仇恨列表稳定后再开始提供DPS。对7时，可针对Boss的某项抗性特别低时施展对应类型的法术制造伤害。对8时，第一阶段和法师一起AOE龙兽，第二阶段如被点名问题不大，注意和法师一样在Boss生命25%时开始留魔力，准备AOE复活的骷髅。第三阶段迅速AOE掉已经拉到一起并定住的骷髅。

德鲁伊

对1时，第一阶段负责睡眠龙人，每10秒重复一次，不要靠近场地中央的风筝群，如有时间可用回春治疗杀法师的贼和法师。第二阶段开始时用自然迅捷+治疗保护MT，等待主治疗队伍接手。对2时，保证MT身上有恢复和回春，如中炸弹就在死前多用伤害法术吧。对3时，根据MTT确定谁是Boss当前目标，确保其身上有回春和恢复，并且要辅助治疗法师。对4～6时，主要都是辅助牧师治疗当前MT。对7时，要注意解诅咒和中毒（尤其对治疗牧师），此外要尽量治疗MT，吃时光流逝。对8时，第一阶段主要治疗战士；第二阶段要注意Boss点牧师和战士职业的名时全力治疗MT，因为这时MT危险很大；第三阶段就是保证MT不倒。

圣骑士

对1时，第一阶段负责战斗复活，可安排一个Pal和MT战士一起控制Boss，只要将最后控制权交给MT即可；第二阶段负责辅助治疗。对2时同样负责辅助治疗，不需战斗复活。对3时，负责吸引Boss，然后由MT接手，之后留两名Pal战斗复活，其他治疗Boss的当前目标。对4～6时，担当战斗复活和辅助治疗。对7时，负责驱散魔法和辅助治疗。对8时，第一阶段主要辅助治疗顶多彩龙兽和蓝龙兽的战士；第二阶段当牧师或战士被叫到时要不断治疗MT，以免MT被秒杀；第三阶段只需辅助治疗MT，直到Boss被击败。整个BWL进行过程中，Pal都必须保证队友身上有各种祝福，尤其是拯救祝福必须出，且必须给每个DPS职业加上。

萨满

对1时，萨满是第一阶段风筝的主力，直接用震击引走新刷的和被变羊的战士，绕着用五点法布的图腾群跑，途中补图腾。注意所有萨满跑同一方向。如主力风筝萨满死亡，替补的萨满要立刻补图腾。这一阶段的关键是保持自己不死；第二阶段只负责辅助治疗即可。对2时，专门负责辅助治疗，使用火抗和风之优雅图腾。对3时，除了辅助治疗MT外，MT组的萨满要使用火抗，治疗组则使用法力之泉，如果有的话也要用法力潮汐。保留两名萨满进行战斗复活。对4～6时，主要负责战斗复活和插图腾，根据在MT组还是治疗组的区别选择火抗和法力图腾。对7时，要吃时光流逝，保持MT和2T身上都有火抗。对8时，第一阶段全力治疗战士，注意远离蓝色龙兽；第二阶段MT组萨满必须保证MT身上至少被两个战栗图腾影响以解除恐惧，注意在战士和牧师被点名时全力治疗MT；第三阶段只需维持治疗确保MT不倒。


被击败的瓦拉斯塔兹


与奈法利安的合影

《街头篮球》TGT战队访谈

■本刊记者 克里斯



游戏ID：TGT狐狸/CrazyAttack
爱好：篮球、唱歌
居住地：湖北武汉
职业：户外运动教练
主要荣誉：天使在线四强争霸赛冠军、《街头篮球》中国大陆服务器第一届篮板王



游戏ID：TGT木头
爱好：篮球、动漫
居住地：四川成都
职业：网站兼职
主要荣誉：天使在线四强争霸赛冠军、《街头篮球》中国大陆服务器第一届得分王

自从《街头篮球》成为WCG的表演项目开始，在国内就迅速涌现出了大量《街头篮球》的战队。据估计，目前国内组织严密、人员齐整的大战队就有数十个，而小战队则数量更多。记者和TGT战队认识，源于他们在《街头篮球》中国大陆服务器的良好表现。此次我们采访到了战队的队长狐狸，以及战队的"新闻官"木头，木头的打字速度和社交能力的确令人叹服……

记者：队长的职业是"户外运动教练"，这主要是做什么呢？

木头：就是带团去野外生存训练什么的，比较危险的活动，记得有次他消失了5天，我们都以为出啥事了，结果他上网说山里塌方，自己带团走出来的。对吧，队长？

记者：《街头篮球》在国内运营只有很短的时间，请问你们是怎样有如此优秀表现的？

木头：因为我们接触这个游戏很久了。2004年10月底的时候，我偶然在一个网站看到了这款游戏即将在韩国内测。我当时非常激动，托了一天的关系，让一个朋友找他会中文的韩国朋友帮我申请了一个韩服的内测号，从那个时候起，我就喜欢上了这款游戏。



木头最开始在韩服崭露头角

记者：这么激动，是和你们本身的爱好有关吧？

木头：现实里是一部分，我本身喜欢漫画，而且也是井上雄彦的《灌篮高手》的忠实Fans。刚接触网游的时候就渴望有一款篮球的网络游戏，使我们这些现实里水平不怎么样的爱好者也能有一个平台完成一次空中灌篮。

狐狸：我也是从漫画喜欢上篮球的，网络游戏里的角色扮演、组队是最吸引篮球迷的地方。

记者：说说你们战队吧，"TGT"的名字有什么含义？目前战队的发展情况如何？

狐狸："TGT"是"The Great Time"的缩写，取"伟大的时刻"之义。目前战队的规模应该说比较大了，现在战队正式成员200多人，预备成员近400人，还有更多的人想加入进来。不过我们的发展也不是一帆风顺的，其间因为一些原因，有一些战队的"老人"离开了我们，后来在我们的劝说下他们又归队了。我也是在那一次之后，通过大家的选举成为队长的。



TGT战队获得连胜

记者：维持一个战队对你们来说意义何在呢？

狐狸：《街头篮球》成为WCG的表演项目对我们的鼓舞很大，因为国内运营时间太短，2005年我们没有这个项目的选手去新加坡。不过2006年的WCG，我们争取能够有好的成绩。

记者：想过成为职业玩家吗？这需要很多付出。

木头：如果是为了理想，再多付出也是值得的。

记者：可以给《街头篮球》玩家一些建议么？

木头：你所处的团队很重要，无私地传球、熟练的配合，这是网络游戏最可贵的地方。

记者：好吧，最后向我们的读者朋友说句话吧？

木头：只剩一句了？发自肺腑的？

狐狸：想说啥说啥么？呵呵，我们给读者和玩家朋友拜年。谢谢大家对我们的关注，也希望你们中的一员可以成为我们TGT战队的成员。



TGT战队的比赛



From Sky夺冠带来的Human战术思考

编者按： 现在再来报道Sky在WCG的夺冠好像显得有点晚，不过本文的目的绝非如此。这是作者号称总结完40场以上比赛录像的精髓，“呕心沥血”写下之作，以Sky的夺冠为契机，总结了目前人族战术的精华，值得各位魔兽玩家研读。

■上海 SOZ电子竞技俱乐部



依稀记得3年前，CQ2000这位中国最具灵气的选手曾使用Human取得了2003年WCG魔兽项目的亚军。回忆起ROC的那个年代，Human选手可真风光无限，分基地的农民可以化身为“龙”，以非常快的速度建造建筑，高等级山丘之王的天神下凡……时过境迁，今天的Human是怎样的一个种族呢？回答是——中庸的种族。没有最犀利的兵种，也没有最强悍的英雄。但是Human有着其他种族无法比拟的优势，那就是团结的力量能战胜一切。今天的Sky用自己独特的理解清晰诠释了Human的精髓，团结一切可以团结的力量来取得胜利。在Sky手中的大法师以及大法师周围的农民、召唤单位、法师、步兵、火枪手以及所有的次发英雄，都深刻体现了这种精神。也正是这种团结协作的精神，让Sky在每次关键决战中都能发挥出比一般Human选手更强的战斗力，让Sky战胜诸多高手，登上了世界的巅峰。

在WCG2005的决赛中，Sky是如何战胜各个种族的对手的呢？在对付其他种族时又是如何展现他独特一面的呢？以下我们通过3盘最精彩与最关键的比赛来体会一下Sky使用Human对战异族时的精髓！

Human vs Undead

Round：16进8
Sky vs mTw.Winnner
Map：TwistedMeadows

《魔兽世界》中联盟与部落的强弱关系可以说是《魔兽争霸》中人族联盟和不死亡灵的战争胜负的真实写照了，人族与不死的对战对于高阶的职业Human选手来说的确有很大的劣势。从宏观而言，人族不但需要扩张才能保证兵力的损耗，而且还必须压制不死族的英雄等级，从操作上讲，对战中人族不但要注意己方英雄的HP，还要充分考虑到全员阵形与地形的相互协调。反观不死族，只要对人族的经济扩张造成必要的打击，或是快速提升英雄的等级，在后期皮糙肉厚的憎恶与毁灭者的搭配，群伤魔法的威慑下，人族部队弹指间灰飞烟灭。韩国的亡灵选手可以在一整个赛季中不败于Human玩家就是一个最好的例证了。在WCG赛前，Sky也表示最不希望看见的选手就是韩国的顶级职业亡灵选手4K.Fov，而命运女神似乎眷顾了他，宿敌之一的“西方不败”4K.Grubby把Sky最大的麻烦“扫地出门”。

在16进1的比赛中，Sky虽然以2：0战胜了mTw.Winnner晋级八强，但从第二场比赛来看，Sky的确是打得非常之艰苦，甚至可以说，这场比赛是Sky在本届WCG中最为艰难的胜利，而这场比赛也完全阐述了人族与不死之间抗争的激烈。我们用下面4个关键词来解读这场比赛。

压制

在TM这张地图上人族早期的MF路线比较尴尬，等级低的太弱小，去MF的意义不大，唯一中等等级的野外生物对

水元素又有净化技能。而不死族则可以高效率地骚扰人类MF，并用食尸鬼双线MF狗头人营地。与其被死亡骑士无休止地“三陪”，还不如有意识地反其道而行之，让大法师率领着Footman对亡灵部队进行早期的压制。从压制的效果来看，除了降低不死族的狩猎速度之外，更是耗光了敌方死亡骑士的所有魔法（图1-2）。


Sky开始在亡灵基地前MF


骚扰亡灵的MF速度

细节与提示：切勿与亡灵的部队进行正面交锋，采取敌进我退，敌MF我打的战术，有便宜就占。Footman的数量不必太多，在基地升级后的第一时间建造铁匠铺，为出火枪兵做准备。要时刻注意大法师的走位，小心被围。


装备完整的山丘与大部队会合开矿


亡灵对箭塔成型的Sky分基地暂时毫无办法

扩张

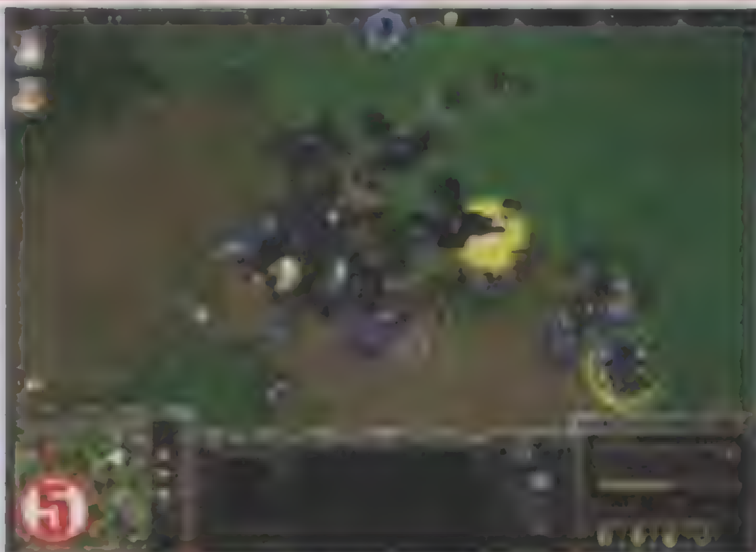
人族的扩张是对战亡灵的必须途径，Sky也不例外。在山丘之王出现之时他便立即率领了所有部队以及4个民兵奔向了分矿，可以看见此时Sky的大法师仍在和亡灵的主力部队进行着纠缠，也许是死亡骑士的邪恶光环作用，大法师不幸被围无奈回城。山丘之王这边的分基地在民兵的协助下已经清空守怪，两座象牙塔升级之时，分基地顺利地开始了建造。不死选手也意识到了Sky的开矿意图，召唤了骷髅前来侦察，却看见两座建造完成的箭塔，无奈离去（图3-4）。

细节与提示：Sky阐述了人族商店的重要性，围绕着整个扩张计划，商店中的象牙塔与群体补血药剂加快了分基地的防御体系建成。难度较高的双线操作可以选择多关照一下前线骚扰的大法师，以免出现被围杀状况。

毁灭者

UD的VIP兵种。虽然在1.20版本中毁灭者被减去了一点防御力量，但这似乎毫不影响它在比赛中的重要性。高机动性、魔法免疫再加上威力巨大的毁灭之珠的高伤害，在三英雄的领导下彻底击溃了Sky的防御体系。在憎恶的配合下Sky双英雄被打回祭坛，Sky几乎在此时要GG了。

细节与提示：对付三英雄、毁灭者与憎恶的立体配合进攻，群体治疗卷轴是必要的，宁可少出一个火枪兵也要多购买一张卷轴。火枪兵可以独立编一个队伍，点杀空中的毁灭者，时刻注意对方死亡骑士的走位，这位不死族的灵魂英雄要是被我方秒杀的话，胜利有80%属于我们了。如毁灭者于Human主、分基地之间来回骚扰的话可以派遣一两个火枪兵配合防守（图5-6）。


毁灭者配合三英雄正面的威力


毁灭者迂回骚扰


5级地穴领主在6级山丘面前被瞬间击杀

山丘之王

山丘之王无疑是这场比赛的MVP，在最后时刻的力挽狂澜绝非偶然。综观整场比赛，Sky在山丘之王身上投入极大。大法师到3级之后所有的MF几乎都是山丘之王一力承担，这极大地加快了其高等级之路，次发英雄的等级于中期后就超过首发英雄。从这也可以体会出最近几个版本中山丘之王在人族对战不死族的绝对重要性，用行话说就是：山丘站住了就赢了（图7）。

Human vs ORC

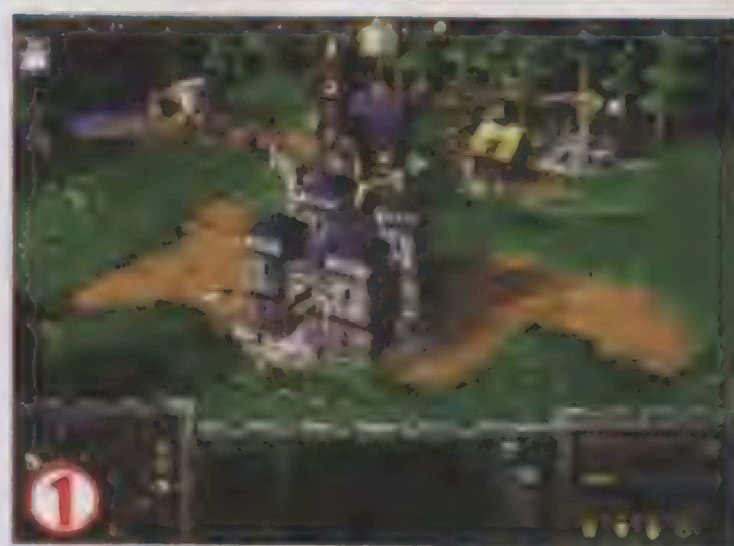
Round：小组赛
Sky vs 4k.Grubby
Map：TurtleRock

现在最流行的人兽大战中，人类最常用的战术大家称之为“Sky流”。无疑，这一标志性的流派证明了Sky对战兽人时是最为强悍的。从交手历史来看，Grubby似乎一直免疫“Sky流”，但在本次WCG中，对Sky影响最深远的比赛绝对是小组赛中战胜4K.Grubby。下面仍然用4个关键词来分析这场比赛。

Sky流

对"Sky流"最简单的解释就是"英雄+召唤物+法师"的组合，凭借女巫的迟缓、男巫的治疗，利用兽人部队赢弱的驱散特性对其部队采取Hit&Run的战术，全远程部队的火力输出尤为强大。在此场比赛中Sky的开局一如既往，祭坛、伐木场、农场、兵营、农场、哨塔，依旧是那个标准的"Sky流"。但这次Sky没有去探路，同时2个农场早早升级了基地，节省了木材，让兽王的出现大大提前。

细节与提示："Sky流"的整个战术中细节非常多，包括前期的微操作博弈，中期的拉锯与对峙，后期决战中的大部队阵形掌控等等，不一而足。早期的对战中步兵的操作是对中期压制的基础，在兽王出来后第一时间压制的成果直接导致战局的胜败，如何精妙地控制小量的混合兵种，如何利用好物品保持部队的完整与攻击的输出则是后期的关键。


人兽对战的建筑风格（侧视）


人兽对战的建筑风格（俯视）

建筑格局

就地图TurtleRock而言，Sky的Human稍微有利。Human的建筑学好坏直接关系到早期木材的采集和农民的安全。Sky把基地左下方空出一片，而把防御放在走不进去的右边，此时圣塔能攻击到深入基地的敌人，而由于左边空旷没农民，兽族无法第一时间屠杀农民。如果兽人部队敢越雷池的话，Sky的伐木农民能从基地右边往下，再从下往上包抄到路口处，实施对不速之客的围歼。

细节与提示：人类建筑的风格在经历了数个版本的研究后基本已经形成了一套固定模式，简单来说就是基地的两边建筑都依树而建，建造一个神秘塔对付敌方英雄与召唤物后，留出一个惟一出口形成一个完美的"建筑陷阱"，当敌方英雄进入之后我们可以马上在这个路口上建造一个农场围而歼之（**图1-2**）。


兽王出现后的大力压制

中期压制

在Sky的一个农民召唤出兽王后，便拉上了所有部队到Grubby家中开始了压制。这个时候Grubby才刚刚升级好2本，苦工非常忙碌地开始修理，先知赶回防守。这个时候Grubby只有先知和步兵，兵力完全不是Sky大量召唤生物和双英雄的对手，只好缩在家等待牛头的出现。牛头出现后，在冲击波和闪电的照顾下Sky的部队瞬间红血，战术性撤退。在短短的时间里，Sky把优势扩大了。

细节与提示：兽人2级基地升级完成时，Sky已经用4个农民快速建造了圣地，大大缩短了法师出现时间。Grubby的建筑也非常合理，在交战中没有让灵魂归宿被攻击，同时商店用兵营掩护，避免了Orc和Human对战中经常出现的商店被强拆的情况。在先知用净化药剂补Mana的时候，所有兵把路堵死，防止猪进来攻击先知。Sky的科技已经和Grubby拉开差距，在Grubby建造灵魂归宿的时候，Sky已在神秘圣地中点下女巫了（**图3**）。

TowerRush

如何把兵力的优势立刻体现在战场上从而转化成胜势？TowerRush，绝对是TowerRush！中期的这一波压制，Sky把牛头的Mana都消耗完才离开。牛头的Mana多少直接关系到Sky部队存活。另一方面，净化药剂是兽族最实惠的补Mana方法，尽管这个方式很落后，但作为Orc来说也是无奈。Sky深知这点，经常用兽王召唤出豪猪打断正在补Mana的先知。先知在短短的反压制时间里一共吃了3瓶净化药剂，而这个消耗对Grubby在反压制完后的补给非常不利。Sky的部队稍事整顿，便带了3座象牙塔和6个民兵直接来到Grubby的基地，Grubby见情势不对立刻买了魔法药水用来应急。正因为前期被Sky的过多压制，Grubby的科技落后，灵魂行者还没有到专家级。而Sky却早早完成了牧师专家级的训练，当Grubby用精彩的操作把兽王围住的时候，牧师手一轻挥瞬时兽王解围（**图4**）。


TowerRush开始


满地的召唤物让Grubby头痛不已，Sky胜券在握

当Grubby的Mana都用完，步兵也开始顶不住的时候，Grubby逆转的可能性也降到了零，Sky获得胜利。

细节与提示：Sky知道自己法师部队成型远快于对手，进行TowerRush完全可以在局面和心理上彻底压倒对手。同时TowerRush的准备做得非常充

分，2个群体治疗卷轴，1个用掉后，在最后战场还有1个没用。2个英雄都带着净化药水，高效的操作结合物品的运用导致了战场上遍地是召唤生物，Grubby的部队损失非常快。成功的细节处理带来了最终的胜利（图5）。

Human vs NightElf

Round：决赛
Sky vs mouz.ShortRound
Map：LostTemple

人族与暗夜精灵的对战在经历了众多版本的修正之后，从打法与兵种上而言似乎已达到了一个相对的平衡了。但是影响平衡的因素并不仅仅只是兵种，地图的因素亦是至关重要，在LostTemple这张绝对的人族主场地图上，水平相近的两族选手对战，暗夜精灵的胜率是小于30%的，能够抽到这张地图作为决赛场上的第二轮，幸运女神的确偏爱了Sky一回。

在LT上人族的战术有非常大的发挥空间，但有一点至今没有改变过，那就是早期的开矿。早期的双矿资源远远大于后期的双矿利用率（无维护费用），如果早期可以安稳地双矿开局继而发展科技的话，其他种族确实十分艰难。而本场比赛的最大看点也就是在前期Sky分基地的战役中。下面从两点来分析。


SHR在Sky的分基地外围偷偷种下了3座远古守护者

暗夜的投机

WCG2003的冠军同样产生在LT的人族天王Sk.Insomania上，2004年mouz.ShortRound也因为在此图上遭遇4k.TOD而止步决赛。与其在开局时就有劣势，不如放手一搏，也许是出生点的位置过于不理想，Rush战术立刻出现在ShortRound这位顶级精灵选手的脑海中。Rush的兵种上ShortRound选择了女猎手，高机动性的女猎手对人族的Footman有着强大的杀伤效果，而对Human的箭塔ShortRound也有了破解之招，利用女猎手和恶魔猎手牵制着Sky的注意力，4个精灵在Sky的分基地门口放下了3座远古守卫者。


前期暗夜的女猎手对于步兵有着非常可怕的杀伤

细节与提示：不成功则成仁的勇气固然值得称赞，但我们更需要的是有勇有谋。ShortRound全盘策划的这次Rush无论在战略战术上还是在细节上都是可圈可点，恶魔猎手的骚扰与牵制使Sky无法分身顾及侦察，借着夜色所建造的远古守卫者则刚刚好避开了敌方的视野，为Rush的成功打下了最坚实的基础。弩车与小精灵的及时到位更是在细节上体现得完美无缺。如果Sky不是那么出色，也许ShortRound就成功了（图1-2）。


一个位置极佳的商店，为Sky后期补给带来至关重要的作用


塔对塔，由于Sky有着分矿的经济收入，所以在消耗战中占了上风

团结的力量

Sky在面对如此强大的攻击时并没有自乱阵脚。在分矿继续补防御的同时，Sky在远古守护者射程之外迅速建造了一个商店，因为这个商店，Sky大法师的魔法补给问题完全得到了解决。商店的位置在箭塔的射程保护范围之内，这个位置尴尬的商店顿时使ShortRound进退两难。面对着对方的面范围伤害，Sky在无数次操作、无数次调动后，火枪兵终于走到了分矿区，无数的农民用自己的血肉之躯挡住了暗夜精灵的犀利进攻。在面对一个4级大法、源源不断的火枪手前，ShortRound只能打出GG。


没有被骚扰的主基地，安全地积攒着火枪反攻部队

细节与提示：面对Rush我们必须有"必守"的信念，在敌我同样强大的压力面前，只要稳住了，气势汹汹的敌人必然在心态上会更加焦急。战术上需要做出针对敌方的有效策略，正如比赛中Sky面对如此情况下制订了双兵营爆火枪手的战术，而不是循规蹈矩地升级基地。结合自己的经验与思路做好每次的兵员调动（图3-5）。

结语：魔兽的战术是个很大的课题，如何取胜完全取决于你对空间、时间、兵力等诸方面的领悟与协调。Sky的战术必然是强大的，但是我们该考虑的决不仅仅是建造、出兵顺序等表面的东西，而是更深入地去思考他对魔兽的理解与赛时的应变。没有最好的战术，只有最努力的选手！

逆转的时刻 WEG2005

CJ杯总决赛现场直击

■北京 Magicboy

2005年12月10日，WEG2005 CJ杯总决赛在北京正式打响，来自世界各地的24名电子竞技高手齐聚首钢体育馆，争夺各自关于WEG荣誉的最高梦想。经过两天紧张激烈的角逐，魔兽项目上来自韩国的无冕之王WE.IGE.Sweet终于打破宿命，夺取了职业生涯第一项大型赛事的冠军；而在万众瞩目的CS项目，中国的骄傲wNv.Gaming克服了种种困难，为中国拿到了CS男子项目的首个世界冠军，无数CS玩家为之感动流泪——这个冠军，实在等得太久了……

Sweet：我和中国有个约定

12月10日是魔兽项目的比赛日，比赛定于下午3点正式开始。北京已经是寒冬时节，但天气的寒冷似乎对电子竞技最忠实的玩家没有影响，记者中午1点到达现场时，首钢体育馆南门前已经聚集了大量的玩家，WEG的魅力也可见一斑。同时这也让记者颇有感触，中国玩家的热情总是能让人看到电子竞技的美好未来。



两位比赛解说员

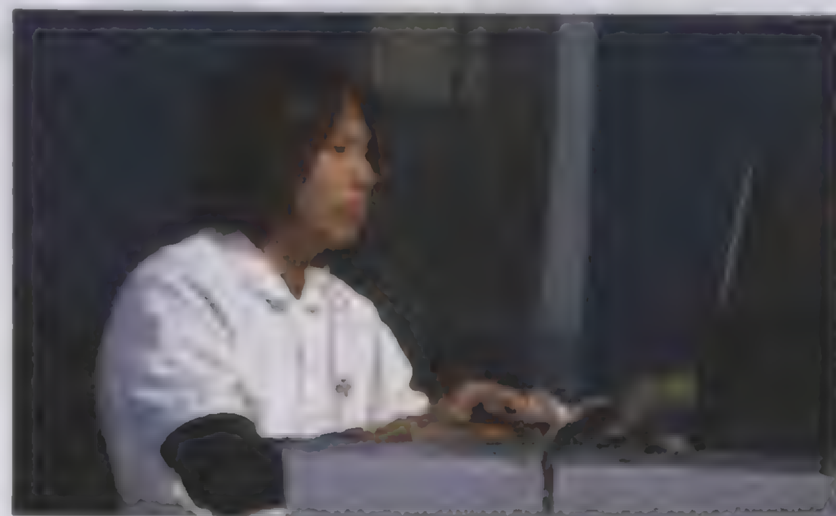
下午3点，魔兽比赛开始了。首先进行的是3、4名争夺战，来自瑞典的SK.Elakeduck对阵韩国新锐T.mH] Lucifer。Lucifer先前在韩国进行的比赛中淘汰了不可一世的Moon，又在半决赛中和Sweet上演5局大战，一时声名大振，在中国也拥有了一些Fans，现场能听到很多为Lucifer加油的声音。而Elakeduck相对来说就要孤单得多，脸上也一直是冷峻的表情。最后Lucifer在先失1局的不利局势下连扳3局，逆转获胜，现场观众也为两位选手的精彩对决报以热烈的掌声。

接下来是总决赛的开幕式，WEG的创始人丁一熏先生以及中国电子竞技的相关领导讲话后，嘉宾宣布比赛正式开始。记者赶紧前往选手休息室找到了正在准备的Sweet。


魔兽项目前四名合影

2005年初记者曾陪同作为特邀嘉宾的Sweet参加了CEG的闭幕典礼，其间记者询问Sweet为什么实力超群但却无法获得大赛冠军，Sweet当时的表情很落寞，只是跟我表示2005年一定会拿到冠军。一年过去了，除了各种比赛不断失利的消息，记者对Sweet还多了一份WEG第一赛季预赛被淘汰后埋头痛哭的印象，这个大男孩实在是太敏感了。当这次记者让Sweet的经纪人兼翻译转达问题时：“还记得我们年初的那个约定吗？”Sweet不好意思地笑了笑，腼腆地说：“当然，我和中国有个约定。”记者拍了拍Sweet的肩膀，“Fighting！”

决赛在4000名观众的呐喊中正式开始，第一局比赛，已经很久没有进


GoStop一直表现出很强的自信心


Elakeduck的表情始终很严肃


比赛开始前Sweet默默地准备着

入大型赛事决赛的Sweet显然还不大适应比赛的气氛，节奏明显跟不上凶悍的“鬼王”GoStop。5局制的决赛，又是同族大战，心态和临场状态太重要了，已经连续两个赛季拿下WEG亚军的GoStop没有给Sweet一点机会，压倒性地迅速获胜。现场Sweet的Fans也开始有些着急了，不断呼唤着Sweet的名字为他加油。Sweet把外套脱了下来，调整了一下情绪，开始了第二局比赛。GoStop采用了其招牌的蜘蛛流，Sweet则以食尸鬼+石像鬼+雕像应对，在双方的拉锯战中，GoStop突然购买了一架飞机，运载了两辆投石车到Sweet的主矿。Sweet对此显得准备不足，而且并没有果断采取对策，导致自己的主矿被强行拆掉，这也是本局比赛的转折点，之后GoStop不断扩大优势并最终胜利。

2：0，这是一个残酷的比分，当听到在解说带领下全场观众为他齐声加油时，Sweet终于忍不住流下了眼泪。也许他在懊悔为什么如此大意地就失去了前两局比赛。第三局比赛开始了，Sweet小心翼翼地实施着战术意图，在初期接触中占到了一些便宜，但GoStop故伎重施，两次采用偷袭拆掉了Sweet的主矿，并在不断接触中一点一点消耗Sweet先前形成的兵力优势。胜利的天平开始倾向GoStop，两位解说也遗憾地表示Sweet只有1%的机会可以翻盘了，记者和同行们也都来到了GoStop的这一侧准备拍摄冠军的图片。不过Sweet的Fans们没有放弃，一直高呼着Sweet的名字，也许是他们鼓舞着Sweet，也许是内心的冠军梦想鼓舞着Sweet，也许是上天在帮助着Sweet，他没有放弃那1%的机会，Sweet抓住了！经过数次恶战，Sweet九死一生地获得了第三局比赛的胜利，完成了超级逆转，Sweet第二次流下了眼泪。



Sweet获胜的瞬间


两个哭泣的男人让中国观众感动

之后的比赛形势完全颠倒过来。Sweet心中的冠军之火被点燃了，越打越顺，而GoStop已经失去了信心，面对Sweet近似疯狂的反扑，GoStop已无能为力。Sweet紧接着连下两城，在淹没了整个场地的掌声和呐喊中，Sweet泣不成声地回答着主持人的问题，另外一边GoStop也在擦拭着懊悔的泪水，两个男人的眼泪将电子竞技的魅力展现无疑。魔兽的比赛到此拉下了帷幕。

wNv：
We are the Champions!

12月11日是CS项目比赛日，基本上所有观众都为wNv而来，其中很多人都自制了各种支持wNv的标语和旗帜，比赛还没开始，整个场馆就散发着热烈的主场气氛。有几个资深的CS评论员表示了对wNv能否在主场保持好心态有些担忧，毕竟wNv还没有在国内参加过世界大赛决战，主场优势是把双刃剑，而且来自韩国的对手Project并不是泛泛之辈。

下午3点比赛开始。首先进行的依然是3、4名争夺战，来自北欧的两



CS项目的两位解说员

支世界知名战队NiP和Team9为了各自的荣誉展开激战。这两支队伍在本赛季开始前都被认为是夺冠的热门，然而半决赛中分别负于两支亚洲队伍wNv和Project，在欧美CS领域引发了不小的震动，欧美玩家必须开始正视亚洲CS。NiP在赛前已经在北京举行了多场见面会，再加上队中的几位名将名气太大，现场支持NiP的观众明显多于Team9。但Team9也在先输一局的形势下完成逆转，以2：1战胜NiP，这支在今年表现突出的挪威战队获得了有可能是他们最后一个比赛荣誉的WEG季军（Team9同主赞助商的合同在本次WEG决赛后结束，战队暂时无法得到新的赞助，个人能力突出的队员也很有可能被其它战队挖角，整个队伍面临解散）。

最后的大决战开始了，wNv进场时得到了潮水般的掌声，每个队员都显得自信而坚定，Project的队员则是一脸平静。决赛的地图依旧是按照3、4名比赛时的顺序，在第一张地图Dust2上进行的比赛也被认为是两国



wNv的Fans非常热情



现场观众的支持给了wNv莫大鼓舞

的"国图之争"，因为中国和韩国的CS战队都非常擅长打这张地图。然而比赛的进程却出乎现场所有中国人的意料，Project显示了极为良好的状态，精心准备的战术



中国骄傲，世界冠军！

也是屡屡奏效。wNv这边，太强烈的主场气氛明显影响了心态，队员显得完全不在状态。伴随着韩国人不断拿分，现场也陷入了一片沉寂。记者和几位承受不了比赛紧张气氛的同行跑回了记者室，结果却得到了一个更糟糕的消息，一位和wNv相熟的评论员说wNv赛前根本就没有准备第三张地图Inferno……

当记者再次回到比赛场地时，wNv已经以6：16输掉了第一场比赛，尽管队员和观众们都没有失去信心，但记者开始有些担忧了，因为这是wNv在今年的比赛中第一次以如此大的比分失利，而且并不是因为实力的原因，想赢怕输的心态导致了完败。但在第二场比赛中，wNv在Nuke地图上稳扎稳打，以16：7获胜。观众们的热情也完全被激发了出来，很多人都已经是站着观看比赛了。大屏幕上显示着双方队员在比赛室的状况，Project的队员都只是静静地喝水，显然他们已经对第三张地图做了精心的准备。wNv这边，队长Alex正在向队员说着什么，这个曾获得ESWC MVP的选手是wNv的核心，此刻也是考验他统帅才能的关键时刻。最后的决战在Inferno地图上展开，wNv在第12局中便奠定胜局，以2：1的总比分逆转成功，拿到了世界冠军！



只有最棒的团队才能赢得胜利

无数的彩花从天而降，wNv的队员相拥而泣，一些激动的观众试图冲上主席台拥抱他们的英雄，很多记者都是一边流泪一边拍着照片，这是一个让人无法忘记的夜晚。在颁奖典礼上，当Alex接过金光灿灿的冠军奖杯，当wNv的队员举起"We are the Champions"的标语时，中国CS第一次站到了世界之巅。请记住这一刻，请记住wNv，请记住这5个名字，Alex、Sakula、Mikk、TK、Jungle以及他们背后的英雄，请记住所有支持中国电子竞技的人！

后记：在WEG现场的两天报道工作，给记者留下了很多宝贵的记忆。有了2005年初第一赛季决赛在北京并不成功的举办经历，专业的WEG这次做了充分的准备。在场地的选择、现场的装备设置等细节上都布置得比较周详，加上高水准的比赛，WEG可以说成功地拉下了帷幕。韩国人在电子竞技领域的确走在世界的前列，中国的赛事组织者可以从WEG身上学习很多东西；同时我们也应该感谢WEG给中国选手提供了一个走向世界的平台，AS和wNv因为WEG的比赛而逐渐成熟，也因为在WEG上的成绩进入了世界CS战队排名的前10。2005年年末中国收获了两个世界大赛的冠军，在大环境还没有改善的情况下，这两个世界冠军在寒冷的冬天带给我们希望的火把，让我们用wNv的方式祝福2006：中国电子竞技，刚起（方言，鼓励与加油之意）！

（**编者按**：本刊将在下期刊登WEG2005 CS项目决赛的具体战报分析，敬请期待）


在颁奖典礼上



中国CS圆梦

关于战士、骑士、圣骑士的杂谈

■北京 司马XX

一、战士、骑士、圣骑士的由来

战士：战士，简单的理解就是以战争为职业的人，比较成熟的形成于公元前4世纪左右，当时的重装甲士兵是战争的主宰者。除了一些必要的近身格斗能力及自我保护能力外，早期的战士并不需要更多的高级战斗技巧，战术和战略并不是他们需要关心的问题。通常情况下，战士的责任就是以方阵为单位对敌人的阵地进行统一而有序的冲锋。在这种强调整体性的作战方式中，个人的力量简直微乎其微。事实上，战士最早的伤亡并不是来自战争中两方的破坏力，而是来自于彼此间的践踏。古代战场上的步兵在进攻或撤退时，某些士兵被强大的人群撞倒，无数只脚践踏其上，在巨大的惊恐中，他们的头盖骨、胸部以及四肢极易遭受严重的复合性骨折。随着文明的发展，战士的概念被更加广义化；之后马匹的使用，使得步兵所需掌握的战斗技巧越来越多元化，而战士的作战方式也不再仅限于徒步一种。



游戏中战士的概念并不仅仅是士兵，而是近身搏击的达人

骑士：骑士（knight，chevalier），从字面上说，就是指拥有自己的军马，在骑兵队里服役，并且以骑士风范来约束自己的人。他们的职责是与其领主的敌人作战。14世纪时法国的编年史作者让·傅华萨说道："骑士生来就是要准备战斗的，那些毫无畏惧投入战斗的骑士将获得无上的荣耀。"战争就是这些绅士们的职业。从幼年时代开始，他们就被养育成为专门适应战争的人。对于一位骑士来说，战争是他职业生涯的顶点——当然也常常就是终点。后来的大规模战争——例如威廉征服英格兰的战斗和十字军东征，才使得战略的萌芽开始在西方出现。军事家们开始思考这些问题：步兵和骑兵在战场上的作用，如何选择作战地形，如何使用弓箭手，以及如何正确使用预备队。实际上，我想每个人都乐于接受这样一种现实理解：当骑士不骑马匹的时候，他与一个步兵或者战士并没有什么两样，同样需要使用剑或者长矛以及盾牌来应对将要面临的各种麻烦；而当骑士拥有了马匹时，他所要做的事情其繁

琐程度要比步兵方阵多得多。

圣骑士： 圣骑士（Paladin）一词最初出现在人类语言中，那是在大约16世纪末期的法文里。它的意思是“一位值得信任的军事领袖”（例如一位中世纪的王子），或者是“追求某一理想的居于领导地位的勇士”。它往往被用来特指神圣罗马帝国皇帝的官员，作为名词它的意思是“拥有皇家特权的人”（例如在自己的封地内拥有君主权的世袭领主）。从最后一个词条的最后一个解释中，我们可找到现代概念中的圣骑士起源的线索，那就是“欧洲国王之父”查理曼大帝宫廷里的12位贵族。他们也被称为Palatines of Charlemagne，这个词组标志着他们拥有近似皇族的地位。12圣堂武士的故事出现在查理曼大帝的传说之中，大约是公元800年前后的事情。之所以有12位圣堂武士，是取自基督教中耶稣的12门徒，实际上他们是查理曼大帝的近卫部队和侍臣。其中最著名的是伟大的骑士罗兰，他是查理曼大帝的侄子或外甥，他的功绩完全可与他的君王比肩，长诗《罗兰之歌》清晰地证明，罗兰堪称圣骑士一职的原型。



《剑风传奇》中的格斯，战士中的王者



剑与斧都是战士的标准装备，但是职业特性上又有细微的差异

总地说来，历史上的战争中并不存在战士（Fighter）这个兵种。如果非要牵强附会地说出个所以然来，应该是一个擅长近身格斗并且拥有平衡的破坏力和防护力的作战单位，是早期冷兵器战争中的主要作战群体。从以上各点来说，重装甲步兵基本具备了战士的若干主要特性，有所不同的是，在游戏中战士作为职业更强调个体的能力，而历史上重装甲步兵通常都是以方阵形式对敌对方发起攻击的。骑士的诞生和发展要比重装甲步兵晚上一些时候，大约在中世纪时期稳定和成熟起来。严格来说，除了在身份上（骑士大多由贵族阶级组成且受了教会的洗礼）有所差距，如果重装甲步兵骑上了马，就很难再说他们有什么实质的区别。圣骑士是否确实存在一直是令人质疑的问题，他们在历史中鲜有记载，而更多的是出现在宗教的正史或神话传说中。圣骑士比起战士和骑士来更具有奇幻的意味，在游戏中，他们常常被与某些魔法联系起来。如果说在很多游戏所热衷的背景“剑与魔法”的设定里，战士和骑士都是剑的代表的话，那么圣骑士则更像是剑和魔法的融合体。

二、武器、战斗以及一些趣谈

由于作战的需要，近战兵种往往必须掌握足够多的武器使用技巧。战士几乎可使用剑、刀、斧子、长矛、匕首、铁锤甚至狼牙棒等所有的武器；而骑士在武器方面则更多地体现出了进攻和防守的平衡，也可以说是机动性和防护力的平衡。从进攻方面来说，最佳的选择当然是剑。当一柄剑陪着骑士在祭坛上度过一夜，然后被递交到骑士手里的时候，这柄剑对于骑士来说是神圣而庄严的，代表了他的生命和荣誉。传说中出现过几柄神兵利器，像是亚瑟王的石中剑和罗兰的杜兰达尔。剑柄上的圆球常常被设计成空心的，里面可以放进一些圣物。为了适应各人不同的趣味，剑刃、剑把、护手都有不同的式样。比较普遍的一种规格是剑刃在剑柄处宽约3英寸，越向剑尖处越细，全长约32到33英寸。这种剑适于横砍，同样也适用于直刺。钢铁的剑刃是由多层的带状铁条经过反复锻打而成。双手剑也相当流行，但是对于使用者的力量要求很高。另外，由于用双手剑的人无法腾出手来拿盾牌，他就很可能在挥剑准备全力一击时被动作敏捷的对手击倒——事实上，这种剑后来用得最多的场合是砍死囚的脑袋。至于其他颇为常见的武器中，长枪或者长矛是马上部队的传统武器，并且一直到今天，它还是骑兵部队的标志。1939年的时候，波兰的骑兵部队以极大的勇气，挥舞着长枪和德国的坦克作战，但是这种勇气只能说是可笑的（后经证实，这只是当时的两名战地记者想当然的一种报道。实际上这支不走运的骑兵部队，只是在偷袭了德军的一支步兵部队后，跑进树林休息时遭遇了德国人的坦克部队）。战斧的好处是即使隔着装甲仍然有很强的杀伤力，而有些骑士则更喜欢携带钉锤，或者就是最原始的武器——棍棒，但是在上面加了许多钉刺，令人望而生畏。征服者威廉和狮心王理查在战场上时，钉锤就是他们的徽章。



“火焰之纹章”系列为后来游戏中的战士和骑士定下了一个职业标准

无论在任何时候，骑兵都不可能是战争的主力部队，他们对战势的影响更多体现在频繁地从肋部对敌人发起冲锋以搅乱对方的阵形。而战士作为古老战争中主宰胜负的关键作战个体时，也需要以方阵为单位统一行动。当一方的方阵被冲垮或人数差异过大时，战争就宣告结束了。一些有趣的数据曾证明，普通的战士在战场上的死亡可能性要比高贵的骑士大得多。几乎没有几个骑士是真正在战场上被杀死的，他们要么被俘虏等待换取高额的赎金，要么直接卖给了倒卖这些贵族的人贩子。当然，往往最后的结果就是“世



骑士的武装

界上又多了一笔失踪人口"。

三、游戏中的战士、骑士、圣骑士

毫无疑问，比起骑士和圣骑士来，战士在游戏中出现的次数显然更多。一方面，他们并不局限于欧洲中世纪左右的这个背景；另一方面，他们也不需受到宗教的洗礼。只要有战争的地方，就总会出现战士。在一些架空背景的游戏及以"剑与魔法"的欧洲中世纪为背景的游戏中，战士总会成为最吃香的职业。一个战士很有可能就是游戏中的主角——比如《最终幻想》系列以及《超时空英雄传说》系列。这些伟大的战士一般潇洒地使用双手剑或者手斧，所以也可能被称为"剑士"，之后可能向"剑圣""狂战士"或者"勇者"这样的高级职业进化。在被任天堂的"火焰之纹章"系列影响到的游戏中，战士一般与剑士有着明显的职业差异，不过仍然抹杀不了他们近战物理攻击的本质。比如著名的"烙印战士"格斯，他就是一位使重剑的王者战士。一些韩国的网游将战士局限在了剑客的特性上，使他们拥有强大的力量和物理攻击力，并且更强调剑术技能的概念而使得战士在其他方面的能力被忽略。比如《希望》，在它的设定中战士拥有强大的剑术攻击力，只能使用双手剑；而骑士则装备了一面盾牌和一柄单手剑，在战斗时像一面肉盾立在怪物面前。在另一些战棋游戏中，比如《超时空英雄传说》或者《炎龙骑士团》，同样强调了战士的近战破坏力；另外，为使用剑术的战士赋予了比使用斧子的战士更强的魔法抵抗能力。



来自《炎龙骑士团2》中的圣骑士、战士、骑士、剑士（由上至下）

战棋类游戏能更好地表现出骑士优越的机动性——他们往往能比其他人多走几步。如果不存在某些宗教内容或D&D设定的话，圣骑士作为职业很难出现在游戏中。圣骑士的最大特点是作为近战职业同样拥有施法技能。在一些游戏中，与圣骑士对应的还有黑暗骑士，不过他们大多不会加血。圣骑士的特点是自我保护能力很强，但破坏能力不足，这与圣骑士崇尚的某些精神有关。在暴雪的"魔兽3"中有这样的设定，一名骑士进入大教堂后就可晋升为圣骑士。这一设计很形象地诠释了骑士与圣骑士之间的关系——圣骑士的特性更接近宗教意义。在一款很古老的网络游戏UO（创世纪）中，具体强调了圣骑士的精神特点，即骑士的8种美德。圣骑士在游戏中永远都不会是一个具有攻击性的职业，除了对亡灵属性的怪物拥有强大的毁灭性之外，更多的是一个辅助者和保护者，这跟圣骑士和平与友爱的信仰不无关系。在暴雪的网游大作《魔兽世界》中，战士与圣骑士的特点和作用被十分全面且具体地反映出来。战士和圣骑士同样都是穿着板甲并可使用盾牌的职业，但战士在使用盾牌或者双手武器时会有截然不同的作用。作为经验丰富的近战职业者，使用盾牌会让战士变得坚硬如墙，而使用双手武器则让战士具有了恐怖的伤害力。战士在游戏中几乎可使用所有的武器，包括法杖、各种远程攻击武器甚至枪械。圣骑士并没有强有力的伤害能力，但是同战士一样具备出色的防护本领，甚至在很多情况下，其生存能力大大超过战士。圣骑士拥有上帝赐予的魔法能力，能很好地治疗和保护自己。他能为别人提供各种祝福和光环保护，在不得已的情况下，还可使用干涉魔法牺牲自己以保护别人。骑士同样可使用多样化的武器，可能只比战士能用的少一些。

以上所说仅仅是以个体为单位战斗时的情况，在以群体为单位所发生的战争中，则又是另一番模样。即便你不去玩，但是《文明》系列以及"三国"系列的大名也必然听说过。在这些以大型战争为主要对抗形式的游戏作品中，兵种的概念被广义化，兵种的特点被具体化。战士可分成用长矛的重装甲战士或用短兵器的轻装甲战士，而骑兵也分为轻骑兵、重骑兵、龙骑兵等等。我们知道，一支骑兵队伍所需要的开销要比一支步兵队伍大得多。当然，由于是以兵种为作战单位，总会出现一些很有意思的设定。比如说，配备有盾牌的重装甲步兵在面对敌人的弓箭手时，就可竖起盾墙躲在后头喝茶打扑克，等敌人箭射光了再跳出来把他们砍光。而骑兵纵然在机动性和攻击力上具有相当的优势，但是一旦面对着攻城战的时候也会束手无策——因为没有哪一支骑兵队伍可爬城墙；而城墙上的弓兵和推大石头的步兵，却可用野蛮的方式轻松打垮这些高贵的骑兵。圣骑士在这种历史味道浓重的模拟游戏中几乎没有施展拳脚的余地，显然宗教和魔法并不是这种游戏的重点，而一个圣骑士军团的存在也很难想象会干出什么逆天的举动来。或许在不久的未来，总会有充满幽默感的制作者们开发出一个圣骑士军团与一个法师军团互扔大火球和上帝审判的游戏来，谁知道呢？ P



《魔兽世界》中战士与圣骑士的经典设定



《使命召唤2》关卡疑难讲解

■ 游侠新NETSHOW会员 生番

《使命召唤2》（以下简称CoD2）推出已有一个多月了，在论坛上与玩家们沟通时，发现不少人都因为各种问题而卡关，造成不少的困扰。下面就本人通关的一些心得与大家交流，希望对卡关的玩家有帮助。

首先说说苏军，第1关第2个任务Demolition是占领纳粹大楼并利用炸药炸毁整栋大楼。这里需要注意的是占领大楼之后，需要在大楼正面一楼的楼梯转角处找到一队友，然后上前报告（一定要上前接触），随后待他下楼后安置炸药时走近他按F键取得炸药，并在大楼四周放置，任务完成。

第3关Fortress Stalingrad的第1个任务Downtown Assault，在最后一个广场引爆坦克履带上的炸药这里比较棘手，坦克机动性高火力也很猛。除此之外还有周围的敌人需要应付，要接近坦克有点困难，这里就要利用手中的烟雾弹了，分别往坦克要经过的地方扔。比较实际的做法是分别在4个转弯处扔，坦克转弯时速度降低，烟雾散开后它的视线被遮蔽因此停止开火，这时借机冲上去引爆坦克履带上的炸药，再把剩余的敌人消灭（图1）。第3个任务Comrade Sniper有不少玩家对狙击手的位置弄不清楚，有些通关的玩家在回答有关这个任务的问题时也存在一定误区，其实狙击手的位置并不一定在红楼（左边那栋）2楼，他是随机的，我们只要根据队友试探后的提示去打就没问题了。这个任务也是CoD2讲究团队合作的一种表现，个人英雄主义在这里是行不通的（图2）。


图1


图2


图3

进入英军任务。第1关的第1个任务The Diversionary Raid，左下角任务提示很多，我们需要进入各个混凝土防御工事引爆炸药，但有些玩家完成这一步后就不知道怎么办了，罗盘上的任务提示说还有没完成的，但又找不到炸药引爆了。其实这里还要注意周围油桶，暗红色的是装了油的，那些是可用枪打爆的，也是其中任务之一。

第2关第2个任务"88 Ridge"，到任务后期不少玩家都在这里困扰着，或迷路或找路找了半个多小时，如图所示，最后的几辆敌军坦克和几门火炮都在山头的后边，我们从左边绕过去就OK了（图3）。

最后是美军任务。在第1关第2个任务Defending the Point的最后，很多玩家都在坚守了很长时间后被莫名其妙地炸死。其实这个任务在我们守的碉堡的顶端，在我方支援到来之前，那里会出现一个黄色发亮的烟雾弹，接近后按F释放绿色烟雾，让我方的轰炸机辨认友军位置，不会误炸。

第2关第3个任务The Battle of Hill 400，个人感觉是CoD2最困难的任务，占领400高地后面临敌人一波又一波不同方式的进攻。首先，任务开始我们要把高地下的迫击炮逐个消灭，根据左下角的罗盘找到它们的方位，然后根据迫击炮发射时的尾烟轨迹找到它们，用狙击解决。消灭了迫击炮之后还得应对敌人的狂轰滥炸，这时我们得走进高地周围铁丝网边的战壕里，然后找最近的猫耳洞躲避敌人的炮火，在外边瞎溜达的话只会被炸死。余下时候还有不断蜂拥而上的敌人、装甲车、坦克等。总之，紧跟着队伍不要乱走，并注意找掩体，任务的完成还是在掌握之中的。

（注：其他关卡的难点在大软2005年24期的CoD2攻略上有比较详细的介绍，本文不再赘述）

NBA Live 06重振公牛王朝

■游侠新NETSHOW会员 凯凯蛙

本赛季公牛靠着他们独树一帜的欧式篮球打法在NBA中保持着强劲的势头，但无论如何，现在的公牛都与当年的公牛王朝是不能相比的。但我们在NBA Live 06的王朝模式里可轻松重振公牛王朝，甚至打出超过72胜10负的战绩。首先，推荐读者们到游侠网上找最新的阵容补丁（使用NSLC的新阵容1.0最佳），打好补丁后进入游戏吧！


图1


图2

首先是雇佣人员，好的助理教练能帮球员快速提高水平，所以是非常重要的。笔者人品好，轻松地在开局雇佣了个全A+教练（图1）；然后是训练师，他们能帮助你受伤的球员快速恢复健康；球探选最便宜的吧，反正将来公牛的选秀不是第30位就是第29位（嘿嘿）；看到好的球员可让别人选，我们换来就行了（哈哈）。

赛季开始，定下初期的目标：增强大前锋实力，改善小前锋实力，于是我们开始第1笔交易。纵览全队，Tim Thomas拿着将近1400万美元的年薪却只有71的数值，这个人无论如何得换出去（图2）。四下一看，只有森林狼队想要这个大个子前锋，于是从森林狼开刀（图3）。看看森林狼，他们也养了个高薪低能的Szczerbiak，此人在最初几个赛季的表现为他挣了份肥约，但受伤后就一蹶不振，拿着1000万的工资不做事，数值也正好71，换！Tim Thomas+我们的新人Nocioni换Szczerbiak+垃圾状元秀Olowokandi。同时，我发现亚特兰大对自己的Marvin Williams的兴趣指数居然为空，立刻拿两个替补中锋M.Allen和O.Harrington换这个宝贝。然后开始等待，两三天后同时收到森林狼和老鹰的来信，答应了交易。Marvin Williams在现实中表现怎样我不知道，但在游戏里，此人能在五六个赛季内迅速成长为99的强人，而且他是个19岁的新秀，身高206cm却主打小前锋，不时能担任大前锋的位置，大家说是不是个人才（图4）？这样一来，前锋线上有了M.Williams、L.Deng和W.SZczerbiak，我们换来的Olowokandi怎么处理？哈哈，我们送回现在正没中锋的森林狼，可怜的森林狼从此被废了（图5）。顺便搭上这个赛季表现还可以的新人Pargo，换游戏中性价比超高的Eddie Griffin和刚送出去的Nocioni。Eddie Griffin就是那个火箭的弃将，年轻、篮板意识好、有3分射程、208cm的身高，要不是他在场外总惹麻烦，早成明星级球员了。但在游戏里他不会犯事，让他帮助钱德勒，内线的防守就十分牢固了。现在新问题出现了：这么一交易，公牛的小前锋就成灾了，4个70几的前锋，肯定要送出去2个。先将Szczerbiak+Sweetney换到山猫，将Brezec和Voskuhl换来，原因：一是防止中锋“升值”（如果你将队里的中锋都换出去了，当你想再要中锋时会发现所有球队的中锋兴趣值都几乎满了，很难换到），二是大量降低了球队工资，现在你的工资空间为1100万美元左右。下面1100万两年每年递增8%签下自由人Sprewell，这里是个转折点！你可将Hinric+Sprewell一起送到骑士换来Andriuskevici和Ilguaskas，然后将Ilguaskas+一个“垃圾”送到新泽西换来87的Jefferson，或者开始直接拿Chandler+Hinrich+Gordon换Plavoic+James+Ilguaskas，但我建议如果大家舍得换掉Chandler的话，用Chandler+Ilguaskas+Gordon可去太阳换来飞行丑男Marion和小斯，然后用Nocioni+Deng+Marion换掘金的暴力男Martin+Camby+“垃圾”一个，再用Martin+Griffin换来热火的Walker+Wade。第1个赛季有了Wade+小斯就很厉害啦（用修改球员位置的方法换来的不算），但这没完，用Walker去换尼克斯的Richardson，用Camby+Vokskuhl去新泽西换来Carter，再用Carter换来O'Neal或Nowitzki……这个时候的主力阵容就很强了（图6）。第2年具体怎么发展就不再写了，有了这些人，十几年内你的公牛队将无敌于天下（**注：开始的交易过程在NSLC 1.0阵容王朝模式下经反复测试验证无误**）。


图3


图4

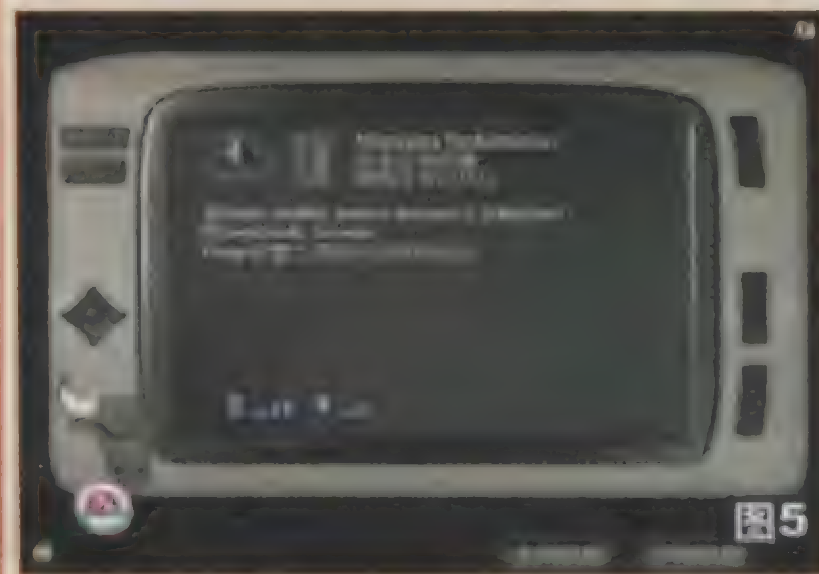

图5


图6

《极品飞车——无间追踪》挑战关

■游侠新NETSHOW会员 nabis



黑名单典藏版挑战是《极品飞车——无间追踪》所有挑战赛中最具挑战性的关卡

《极品飞车——无间追踪》黑名单版本在挑战赛中多了一个关卡：黑名单典藏版挑战，即挑战赛中的第69关。这是一个相当具有挑战性的关卡，自己需要开一部加速慢、极速低且很容易漂的老爷车，而所有追捕自己的警车全部是重型SUV，而且数量极为可观。倘若玩家不求在最短时间内完成该挑战，不求获取高额赏金或毁掉大量的SUV，只求平安过关，不妨借鉴以下经验。

1.尽量挑大路走。因为游戏中有大量SUV尾随于自己车后，前方往往还有少量SUV试图拦截，大路上出现意外情况时自我调整的空间比较大，小路上出现意外调整的余地就小很多了，基本上会被迅速扑上来的SUV围堵。

2.尽量逆车道行使，特别是出现重型车辆（运木头的、运集装箱的、运汽车的卡车或拖车……）时，尽量做到与这些重型车辆“擦身而过”，这样在背后紧追不舍的SUV往往会被这些重型车辆撞毁。

3.尽量不要降低速度，因为这部老爷车的速度实在是慢得可以了，一般维持在180KM/h，加速又慢，而大部分SUV可轻松突破这个速度，所以要尽量保持自己的速度，减少被SUV围困的可能，必要的话通过NO2来补偿在遭遇意外情况不得不调整时速度上的损失。

4.尽量快速切换车道，一直行驶到分岔口然后快速切换车道，从而甩掉一部分误判自己前进方向的SUV，减缓被追捕的压力。

5.尽量不要尝试掉头，因为这部老爷车容易打滑，实在是不好控制，加上一大堆如狼似虎的SUV随时准备将自己围困，所以非到万不得已时不要尝试掉头。碰到前方阻车钉+品字形排列SUV路障时直接倒车，一般运气不好也就是被数部SUV夹着，善于用子弹时间寻找时机和间隙实现掉头（SUV在围堵自己时会“顺便”帮自己调整方向）脱离围堵。

6.尽量用NO2帮助自己保持方向，这部老爷车实在是太容易打滑，所以在闪避迎面而来的车辆特别是SUV时很容易出现打滑的情况，面对这种情况可善用子弹时间和NO2辅助自己保持方向。

以上是挑战第69关可能用到的一些技巧，当然你还需要一些运气和重来几次的耐心。



拥有技巧+运气+耐心，你可以完成这一挑战

《冰城传奇》捐献银币的妙用

■广西 黄煜

在《冰城传奇》中可捐献银币，很多朋友不知道这具体有什么用，其实捐献大量银币后可打开主菜单里Extras选项里的动画和音乐（小量为捐献1银币，中量为捐献10银币，大量为捐献100银币，10次中量捐献或100次小量捐献等于1次大量捐献），最多可进行700次大量捐献，就可打开全部音乐和动画。需要注意的是，最好在乘上Firbolg Mine中的木筏之前捐献，因为这之后就只剩下一个世界地图上游荡的牧师可接受捐献了，并且他只接受一次捐献。

《神鬼寓言——失落之章》巧杀强盗

■北京 tonyyoung

在“诺所索村被强盗包围”的任务中，村长要你消灭围村的强盗。按照正常玩法，应该先召集人马后叫守卫开门，然后杀强盗。但在这里我们其实不用开门和强盗正面冲突，观察村子大门边，你会发现有一条栅栏围成的小路，走上去直到顶部平台发现这儿可看到村外的强盗营地，下面要做的就是拿出弓箭成第一人称视角，然后开始体验狙杀的乐趣吧！（**注意：**因为距离强盗营地太远，所以在你的视线中的敌人是透明的，也就不好确定敌人位置，只能根据雷达上敌人位置来攻击）

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《极品飞车——无间追踪》（Need For Speed:Most Wanted）游侠精华补丁合集

本补丁包括了免改注册表模拟方式免CD补丁，中、英文属性修改器9款，通关存档8款，游戏大地图第4版，动态模糊开关工具，去片头动画补丁，普通版转黑名单版补丁，中、英文版序列号生成器等功能。（游侠版主richie696制作及整理）

《鬼武者3》（Onimusha 3）简、繁体中文双语汉化补丁（包括日、英文版本修改器2款）（游侠版主richie696制作及整理）

《文明IV》（Civilization IV）v1.09升级档免CD补丁

《信长之野望——革新》（中文版）v1.01官方升级档（附带模拟方式免CD补丁及v1.01版修改器，由游侠版主新杰整理，所附修改器为游侠荣誉会员van制作，功能全面且支持所有游戏版本）

FIFA足球经理2006（FIFA Manager 2006）游侠工作组精华补丁合集

游侠足球经理工作组的各种补丁，包括了真实球场补丁、电脑AI更新补丁、中文广告牌补丁等。（游侠论坛版主richie696整理，游侠足球经理工作组提供及制作）

《侠盗猎车手——圣安地列斯》（GTA San Andreas）v1.01升级补丁（内附模拟方式免CD补丁和原始执行程序，可一次性升级成功，游侠版主轩·缘整理制作）

游侠模拟光驱注册表改良器（Securom及safedisc模式游戏可被daemon tools顺利模拟的注册表小工具，游侠网路郁和knight联合制作）

问题交流《极品飞车——无间追踪》

问：大家有什么降低威胁度的好方法么？毕竟小弟太逊了，威胁度2的警察也能抓到我，唉，更别说3和4的了。

答：花钱去商店改装就可降低威胁度了。影响最大的是车身烤漆，在商店一直变色就可一直降低威胁度。像我这种不喜欢把车外型改得太夸张的，算是"原厂主义"者，就会先随便改装一样东西，降低威胁度，再改回原厂样式，威胁度还会再降。

问：不好意思，请问一下，打败剃刀之后，会跟警察玩追逐战，威胁指数是6，可是我不知道怎样才能过关。就算甩掉警察躲起来，也不会出现"冷却"的标志，是卡关了吗？

答：跟他们耗个五六分钟，女主角就会跟你说一大堆废话，重点就是说你的车够快，可以从一座未完成的桥飞过摆脱警察，此时地图上会出现那座桥的位置。

问：请问除了性能套件，零件套件的改装会影响车子的性能吗？另外，请问性能调校中的空气动力，是往左加快还是往右呢？

答：其实原理很简单，一般情况下身上背着一件重物的时候，是不会跑得比空身还快的，下压力的道理也是一样。当尾翼角度调得越大时车速越快，所产生的下压力也越大，所以后轮会较易抓住路面，同时因为下压力太大，所以尾速部分会跟着下降。

如果问的是空气下压力的话，往左调应该是，所以就是减少下压力，那就是极速可高一点点，但是过弯时较易滑胎；往右调则相反。理论上应该是这样，测试看看吧。

问：开始时挑战15名那个，我赢了后就奖励了他驾驶的那辆枫迷；挑战14名我也赢了，获得了他驾驶的那辆黄色赛车；而挑战13名我同样赢了，但没有获得他驾驶的那辆赛车；挑战12名那个女的我同样赢了，却也没获得她的赛车。这是为何？

答：获得车辆是由你来选择问号，它是随机出现的。有时候给你钱，有时候给你车，有时候给你配件。

问：奖励给我的配件和外观到哪里去了？

答：当你进入商店时，按"1"会进入Backstore，就可点Upgrade（升级）那些新配件。

我只想死一次

■上海 夏林

林晓： 用NPC做主角的小说，我们见过不少了。新年之时，也许NPC会使我们过度兴奋的头脑冷静一下。本期关于NPC的游戏小说《我只想死一次》可能会促进大家做一番哲理上的思考。游戏散文《游戏岁月》则是点点滴滴游戏心情的汇聚，让我们在告别游戏的时光里有稍稍的休息。

上帝操纵棋手，棋手摆布棋子。上帝背后，是否还有个上帝，设下了尘埃、时光、梦境和痛苦的羁绊。——博尔赫斯

我是天堂Ⅱ里的NPC，一个普通的卫兵。不要问我的名字，没人会记得我的名字，你也一样。因为我不是任务NPC，不会给你任何东西，也不会给你开城门，甚至连我自己也在怀疑我存在的合理性。哦，不，那是黑格尔的事情，我什么也不应该怀疑。创造出我的人也许早已预知到这可笑的怀疑，所以给我一身铁皮盔甲，以及一个遮住大半个脸的头盔。玩家看不到我的眼睛，他们也不需要看见，因为我的存在不会给玩家带来任何用处。

我的任务是坚守身后的城堡吗？多么可笑的问题，我怎么可能守得住。我这一身破铜烂铁能够担负得起什么呢？身后的城堡，我从未进去过。那不是卡夫卡的城堡，我也没有K那样进去的愿望。事实上，我没有任何愿望，我也没有任何情趣。玩家的鼠标点到我，我会说："就算杀了我，也休想让我给你让路。"我惟一的一句台词。然后，玩家会不屑一顾地杀了我，或者连眼皮也不抬一下地走开。这个时候，我情愿玩家杀了我，以证明我的存在，该死的黑格尔。

在这个庞大的世界里，我仅存的乐趣就是倾听。擦身而过的人们叫嚷着，议论着，争辩着——倾听让我想象这个世界有多精彩：周围飘着荧光的生命树，月牙般的小船驶过海音的廊桥，亚丁的钟声应和着黄昏龙的嘶鸣，高达特城教堂中人们向新人抛撒祝福的花带和大米，诸神的熔炉里火龙巴拉卡斯在愤怒地咆哮，傲慢之塔顶层被囚禁的巴温发出撕心裂肺的哀嚎。

巴温是否也像我一样孤独？我时常会想这个问题。可是，我身后的城堡却像个恐怖的怪兽，时刻准备吞没我一切遥远的幻想，就像那群恶狼，疯狂地追逐着马尼和她可爱妹妹的月亮马车。夜晚如一口枯井，圆圆的月亮是那遥远的洞口。洞口外是光明，却可望而不可及。

胸口一阵不合时宜的疼痛打断我的思绪，一支箭插在那里，我笑了。如果我也会笑。这样的事情已经发生了千百次，这个世界有很多玩家喜欢挑衅NPC。来者不是一个低级别的玩家，又一支箭射进我的胸膛，我不想理会，却有一股无法抗拒的力量推动我。我步履蹒跚地奔向那个白精灵，手里的长剑铛铛作响。预料之中的，一支火箭飞奔向我，火焰瞬间点燃了我的身体。又一支箭闪耀着光芒射过来，我倒下了。和以前的千百次没有任何差别。我厌倦了。

那是一个美妙的早晨，在无数经过我身边的人里，她像天使般牵引我的视线。从遥远精灵村庄来的女精灵，金色的长发遮住了旭日的柔光，蓝色的双眸如爱丽丝湖上的月光，连她的名字"梦儿"也让人陶醉。从此，等待梦儿经过我的身旁，成为这个世界我惟一的期盼。在我身旁，梦儿会停住脚步坐下，轻吟咒语，等待一位英俊的人类骑士。骑士来了，他们相会，偎依着离开。我恋恋不舍他们消失的背影。从那时起，我的厌倦感在慢慢消退。我渐渐地无法控制自己的思想。

梦儿这几天没有来。我很想再见到她。尽管她根本不知道，她经常坐着的地方，有一个默默注视着她的卫兵，想念她，想和她说说话（如果我也能说话的话）。一声哀嚎打断了我的思绪。一个人类骑士被两个黑暗精灵围攻。他后退了。我看清了他的面容，是他，梦儿时常等待的骑士。黑暗精灵的咒语闪电般击打骑士

的身躯。终于，骑士溃倒在地。

梦儿带着复活卷赶到。可是，她也在黑暗精灵的攻击下倒地。冷冷的寒风吹过，冷冷的月光射向城堡的吊桥，比月光和寒风更冷的是梦儿的尸体。躺在地上的骑士怒吼："仇恨是我们之间的事情，为什么伤害她？"是啊，究竟是为什么，让我看到这冷酷的一幕。我的心在流血，愤怒如火山般拍打着我的脑壳，但是我无法移动，因为程序不允许。设计程序的人，那个上帝，早已为我种下了绝望的种子。

看着两个凶手转身离去，我像风一样追了过去，愤怒的火焰要把他们吞噬。我吃惊了，我想他们会比我更吃惊——一个NPC，居然像怪物一样主动攻击玩家。我无暇顾及任何事情，只有一个想法——惩罚凶手，惩罚杀害我的天使的凶手。我的剑像发狂的银蛇，用最锋利的牙齿撕咬猎物。我看见他们倒下。绝望笼罩着四具尸体，我想狞笑，如果我能笑的话。

四具尸体悄然消失，他们都该回城了，我知道，暴风雨就要来了。周围是死一般的静谧，连鸣虫也似乎探嗅到死亡的气息，匆匆逃离。一群人出现在我面前。那两个黑暗精灵冲在最前，后边跟了拖着屠龙刀的半兽人，拿着长戟的佣兵……人类暗骑士的黑暗豹咆哮着扑向我，各种族的法师们齐念咒语。狂风，暴雪，巨浪蹂躏过我的身体。可是，我毫发无伤。我看到了他们恐惧和绝望的眼神，却同时感受到温暖，如天使之翼给我呵护。耳边响起熟悉的吟唱声，是梦儿出现在我的身后，给我加血。这个可爱的天使，以为他们会伤到我。我想对她微笑，如果我能笑的话。

我不知道我的剑沾了多少人的鲜血，我只知道他们一个个如倒塌的傲慢之塔，带着面容扭曲的痛苦和哀鸣。那一刻让我觉得我的孤独得到了升华。是的，带着天使的温暖，我感受到从未有过的快感。我知道，那是罪恶的。此刻我的躯体已经属于格兰肯，属于破坏之神，将受到主神殷海萨的惩罚。我知道，我什么都知道；我也什么都不知道，不曾知道。我的剑已磨损得厉害，我的身躯却毫无倦意。我无暇顾及倒下去的人们都说了些什么，只注意到三个英文字母：BUG。

风中夹杂着残留的血腥气味，月光惨白如吸血鬼的脸庞。城堡依然是那个夜空下岿然不动的怪兽，吞噬着旅行者的毅力。倒下去的人们重新聚拢在我面前。他们的面容还存有惊慌，他们的对白显得惊魂未定。我试着挪动身体，举起手中的剑。可是，我发现自己像被树精缠绕了，无法动弹。剑刃舞者第一个冲过来，腾空跃起，如黑色鹰隼。我感觉到复仇的双刀像鹰喙刺向我的胸膛，像飓风扫过我的脖颈。血液在空气中凝固，时间停止了，这次倒下的是我。我不忍心闭眼，我看到了梦儿惊恐的双眸。虽然，她看不见我此刻如释重负的双眼。当灵魂需要赎罪的时候，大地是那么的宁静和谐，连走遍亚丁弹着竖琴的吟游诗人和唱着勾魂歌曲引诱水手的海妖也会沉寂。

我重生了，重复着重复了千百次的那句台词，重复着一直将持续到永远的单调的命运。所有的人都离去，只留下了几行字，是讨论这次BUG的。诡异的BUG，像幽灵一样出现，又像谜一样消失。那个剑刃舞者的对白还留在对话框里："服务器重启后，果然BUG没了。我说过我能轻松对付这个卫兵，你们都看到了吧。"

又是个有风的夜晚，我呆呆站立在城堡的吊桥前，等待着梦儿的出现。我希望她还记得我，虽然只是希望。一个女矮人和一个人类女法师走过我身旁，她们谈论着婚礼——即将在高达特城教堂举行的梦儿和骑士的婚礼，女法师将是梦儿的伴娘。我感觉不到我的想法，我的心已经被冰冻住。我想大哭，但是我没有眼泪，我没有哭的功能。

我看到了那个熟悉的身影。她的身边没有骑士。她没有坐下，而是走到我面前，望着我。望了很久，她才默默离去。我知道，我的生命一定比她的要长久。当她厌倦了这个世界，她便可以删除角色，消失得无影无踪。而我，还得继续站在这里，面对着一次又一次的杀戮，重复着一次又一次的死亡和重生。我终于知道，我的上帝，创造我的人只给了我一身破甲和一双让人看不到的眼睛的意义。我不该被人关注，我不该让人恐惧，也不该让人宠爱。这是我的命运，我只该存在，我讨厌黑格尔。

我知道，我还会再见到她以及她的骑士。也许我还会看到她倒在我的面前，也许她也会看到我倒在别人的面前，就像已往发生过的任何一次那样。我厌倦了，真的厌倦了。可是，我只是个棋子，我的命运早已被设定。那么，她的命运呢？操纵她命运背后的那个人的命运呢？我知道，我不该想那么多。我感到一阵剧痛，一支利箭穿过我的身躯。和以往相同，我又一次倒下。我知道，我又要重生了。诡异的BUG总会在绝望的时刻出现，我唯一想说的那句话在我的尸体消失前蹦进了对话框：我只想死一次！

游戏岁月（上）

■河南 易楦

侠盗猎车手：柏拉图的隐身人

我不停地在游戏里抢劫车辆，轧死司机，然后飚车，飚够了再换车；或者找个路人揍他一顿，然后把前来救人的救护车开跑；再或者把一辆豪华跑车撞烂到不能再烂为止。总之想怎么玩就怎么玩。

有时候我心里想：KAO！我什么时间这么邪恶？突然就想起了柏拉图在《理想国》一书中的隐身人之喻。柏拉图的观点是，正义是被逼迫出来的行为。如果你给一个人为所欲为的权利，那么这个人必定最终走向邪恶。我想这很有道理。我现在就可以为所欲为，不会说在游戏中杀一个人然后真来两个警察把我拷走；而我在游戏中遭遇警察权权时，是非常守法的。

这样就与"人之初，性本善"产生了矛盾。我没有答案。

魔兽争霸：英雄不止这么些

老实说，我对暴雪的竞技游戏完全不得要领，我完全不明白电子竞技运动员为什么那么牛。我们班有名的臭手在作战失利后总喜欢拿我建立自信。好歹我也是在WAR3刚出来时就玩，到现在仍然被那群刚学两个月的家伙打得满地找牙，这让我颜面扫地。所以我极力避免在MM面前跟他们过招，而很诚恳地建议他们跟我玩CS，这样我就会显得比较拽了。

我喜欢看别人打WAR3，尤其喜欢看我哥打。他总是把音响开得很大，让波澜壮阔的精灵族背景音乐极尽所能地去感染情绪。我只有5个字可以形容，真是爽呆了。

据说高手打WAR3总是尽力保护每一个单位，这很重要，每一个！我觉得战场上每个士兵都是英雄，每个士兵都是决定性的力量。没见过只用英雄把对手做掉的，却见过英雄不幸壮烈以后用士兵打下天下的。

毕淑敏曾经鼓励人们去感觉"我很重要"，可是仍然有很多人觉得自己废物一个，无用以至于自杀。其实我们真的很重要，对你的父母，对你的子女，对你的朋友，对所有关心你爱护你的人都很重要。

只为自己活着是很自私的。

笑傲江湖：纯游戏心情

我说的"笑傲江湖"是很早以前的MUD游戏，用一行行花花绿绿的文字堆砌的世界。

我玩游戏不注重画面而重音乐，因为音乐能引起我心灵的共鸣。换言之我重视的其实是玩游戏的心境：我经常对各式各样的昵称赋予想象，有衣衫褴褛的丐帮长老，有俊美翩翩的挥扇少年，有丢失银两痛哭的柔弱书生。我还想象着我们"天地会"被各大帮派围剿，然后我一人仗剑力战各大高手，最终力竭而亡；或者是我一个人站在夕阳里手持玉箫，四周是枯藤老树昏鸦，小桥流水人家之类的，而且乐此不疲。现在的游戏倒没能再给我这种感觉，让我深感遗憾。

记得当时我们老大"韦小宝"热情地招呼我去他开的网吧玩"江湖"，我没去。因为我心中的韦小宝是金庸笔下的那个，而不是开网吧的那位。见到他，我怕以后不能再在想象中天马行空。

就好比当时有个叫"大漠孤烟"的玩家，在"江湖"中喋喋不休地说他的诺基亚手机如何如何。我对他这种破坏游戏意境的行为忍无可忍，最终出手封了他的穴道。

如果你是一个人妖，请你不要告诉我。只要你在游戏中扮演好一个女人让我发挥想象就成，其他的与我无关。

石器时代：新鲜的感动

说起《石器时代》颇令我泄气。迄今为止我只拥有一个人物，还是51级没有转生。宠物是一只红虎，我整天骑着它瞎转悠。我能想象它是怎样埋怨苍天的不公，让它摊上我这样一个对级别没有丝毫兴趣的穷光蛋。然而这并不妨碍我对这款游戏的喜爱，不妨碍我仔细品味游戏里那用石头堆砌成的长着杂草的房屋，村落里质朴的村民，以及伴随着篝火噼啪声的有浓郁原始风情的音乐。

原始风味的音乐和游戏中描绘的史前大陆是我的最爱，它提醒我心中还有一些梦想没有被钢筋水泥磨灭，不必到非洲草原或者亚马逊雨林才可以实现。

魔兽世界：安逸的热麦酒

我家在寒脊山谷。我按奈不住探索的欲望，跑到了卡拉诺斯。在白雪皑皑的丹莫罗中心，我兴奋地看着雷矛酿酒厂，心想终于有一个像样的家了。然而我不知不觉地被任务引向远方，平旷的国王谷，阴潮的湿地，神秘的阿拉希盆地，葱郁的荆棘谷，飞沙走石的塔纳利斯。我每天要坐着狮鹫飞来飞去，家也搬来搬去，从来没有清闲过。

有些任务搞得我身心疲惫，便想起了浓香的热麦酒。当我们无比疲惫的时候，总想寻找一个能歇下来的去处。但事实是，你肉体歇了，心中仍然疲惫，剪不断，理还乱。卡拉诺斯不错，现在已经没什么人再去了。我可以骑着山羊逃离铁炉堡，坐在酿酒厂的壁炉边，边看雪景边喝上一杯热麦酒，不去理会任务，副本与部落的恩怨。虽然我朋友说我这是在浪费点卡，虽然你在现实中这样做会有人指责你浪费人生。

在宗教信仰崩溃，社会生存压力增大的今天，我们正在逐渐失去内心静谧自然的权利。（未完待续）

轮到我做榜主了。本人一向民主，决不像某人那样"顺之者昌，逆之者亡"。当今网游最热门的莫过于"暴雪所出，必属精品"的《魔兽世界》了，而《魔兽世界》最热门的话题莫过于联盟方的新种族。因为部落的新种族已定为血精灵，至于联盟方，由于暴雪总是避而不谈，引起多方遐想（暴雪也挺会吸引注意力的）。毕竟本人还是个《魔兽世界》的联盟玩家（人物保密，哈哈），今天就自私一次，确定话题为：《魔兽世界》的联盟新种族。



《魔兽世界》的联盟新种族

玩家 happy：联盟新种族将会是钢筋铁骨的——机关傀儡，能弥补联盟方没有适合战士的种族缺憾，暴雪也只需从《魔兽争霸》里拷贝模型过来就可以了。

尘：嗯，虽然是机器人，但联想到科幻片里机器人横行，这并非不可能。只是从哪里来呢？是不是工程学可以制造傀儡？那么学工程的人岂不是可带个傀儡玩家当宠物了，估计所有人都改行工程去了。

玩家 冷冻：那么坐骑就是——变形（高喊一声"汽车人！变形！"）。

尘：那也不错啊！看来不用花金币买坐骑了，省钱。只是还有个问题——是不是可以搭乘其他玩家呢？那很多人都可省钱了。



玩家 索尼克：联盟新种族可能是德莱尼人，在部落的早期几乎都要被兽人消灭了，在那之后还面临着整个世界的毁坏。然而德莱尼的幸存者们还是希望他们同联盟一方的合约可在某一天给他们一个新的家园，最重要的是帮助他们消灭最讨厌的敌人——兽人。

玩家 多玩游戏：LM的新种族——肥婆？怪物？

尘：其实是妖怪。

玩家 虚无之菩提：这个联盟，长得真难看……

玩家 云清枫：联盟终于有个体型魁梧的了……

玩家 多玩游戏：我情愿要食人魔也不要德莱尼人，太丑了。

尘：呃，看起来是有点那个，不过正符合暴雪加强部落形象的初衷，值得考虑。

玩家 happy：好吧，我承认我传播过很多谣言，但这次是我见过的最为合理的。从结果来看，也是我最希望的联盟种族了，那就是——食人魔。

尘：可是——我作为联盟杀了不少食人魔了……

玩家 排骨酥：不可能，不可能，人类7个王国相继被攻占，基本也都有食人魔的份。联盟那些心胸狭窄的领导能接受么？

玩家 happy：食人魔也有不同分支嘛，正如部落还杀巨魔呢，食人魔只是其中一个分支加入联盟。

玩家 218：谁敢和食人魔组队，万一他饿了怎么办？

玩家 happy：回复218，其实人饿了如果没吃的也会吃人。

玩家 eva02：想想都寒啊！

玩家 ilproc：那以后去厄运之槌，怪都不用杀了，直接找兄弟要东西就可以了。

玩家 alb1：呃，以后联盟的朋友就有福气了，而且头盔可以戴两个，加倍啊！

尘：还可以戴两副项链呢。

玩家 llxxtnt：是不是可以由两个玩家控制？

玩家 eva02：两个头，盗贼闷棍应该闷哪个啊？

玩家 赤神子：按eva02的意思看，食人魔的种族天赋估计是：闷棍抵抗50%。

尘：说到闷棍，说句题外话，侏儒盗贼怎么去闷巨魔呢，够得着吗？

玩家 青箫：要是暴雪给联盟加的是食人魔，那我马上就叛逃到部落，不要跟那种貌似有两个头却没脑的人在一起，就是会喊"我要杀死暗夜精灵"。跟白痴一样，还不如忍受外貌的不堪呢。

玩家 sunzzc：我希望是两个头的那个，一个说话，一个打仗。

尘：哪有用头打仗的？不过可考虑一个吃饭，另一个喝水。

玩家 多玩游戏：我想食人魔是有可能的，种族天赋可能是近战加强的那种，联盟确实没有什么好的近战职业。暗夜适合偷袭，但是硬碰硬还是部落的兽人厉害，25%抗晕天赋，不是盖的。这回种族天赋，联盟可能要



超过部落了。面对国内服务器部落人数普遍大于联盟的现况，这种设想是最合适的。

尘：极同意“多玩游戏”同学的看法，并对联盟天赋次于部落的现况表示强烈不满。

玩家 被遗忘者：以前在网吧也和朋友讨论过食人魔因为食人不能加入LM，最后讨论了一天结果出来了——食人魔可以加入LM，但必须改名叫“食兽魔”。



玩家 文西：我也蛮喜欢食人魔，如果真的是，我就练一个。

尘：看来虽然食人魔呆头呆脑的，但缺点也成了优点。大家都认为其长相胖胖的实在可爱，甚至有人说血精灵都不一定比得过食人魔。

玩家 山口山：说认真的，野猪人也不是没可能：

1.野猪人基本不算坏人（加入天灾的例外）；

2.野猪人崇拜的神是好神；

3.一部分野猪人投靠天灾，剩下的被BL追杀。加入LM为了生存。

玩家 潮客君：对哦，他们老大以前可是对抗过燃烧军团的。

尘：好像野猪都是四只脚吧？暴雪不太可能用四只脚的设计（得穿两双鞋）。不过也许会让他直立行走也说不定，比如牛头人。

玩家 金鱼：我强烈建议联盟加入的新种族是烂泥怪。

尘：烂泥怪可是真正的妖怪，只有骷髅头和身子，估计会在装备上吃不少亏。

玩家 风暴：出啥的都有，过几天会不会有个说出超级塞亚人的？

尘：咳咳，扯远了。

玩家 被遗忘者：出刺蛇吧，你们玩魔兽战役里知道这个兵种么？

尘：还好，我也玩星际争霸，不然看不懂了。

玩家 jhki133：我看过大众软件上的截图，联盟是熊猫人，部落是血精灵，千真万确。

尘：其实大众软件也是猜测吧，可惜暴雪后来声明不会是熊猫人。

玩家 风：我希望是——神族。虫族和人族都有了，再来个神族的话，就可打星际了。

玩家 lonlystar：还有一种可能性几乎所有人都忽略了，那就是联盟不增加新种族。美服中联盟以压倒性优势多于部落，从剧情上讲给联盟增加一个新种族实在不容易，所以最终为了人口平衡给部落血精灵的同时，干脆不给联盟新种族也是有可能的。

尘：好像联盟添加新种族已确定了吧？不过这种发散思维值得鼓励，嗯，加分。

总结陈词：

尘：嗯，各位都已各抒己见，虽然happy同学抒得稍微多了点，但是言论自由嘛。其实我希望是地精。你看地精掌握着几大城市都是交通要道，以后看部落的人怎么混，哈哈——好吧，我承认YY了。另有传言说，之所以暴雪口封这么严，是因为联盟的种族还在调整之中。不管怎么说，结果是值得期待的，暴雪也不会让我们失望的。

File Not Found

The web-page you ...

难以理解

■晶合实验室 星尘

按理说，一个软件栏目的编辑来写软件排行榜评应该不是什么困难的事，但是这个榜单在我看来却有点难以理解。先说说能理解的部分。Windows优化大师已高居榜首多年，基本上不会动摇，真是有点高处不胜寒的感觉。当然，凭着其优秀的功能和良好的升级服务，处于这个位置并不让人奇怪。金山毒霸、瑞星杀毒软件和江民杀毒软件加上天网防火墙，可构成国内最好的系统安全屏障（笔者一向认为国内某些病毒只有国产杀毒软件才能查杀），所以，在网络越来越不安全的今天，它们能处于榜单前列也是完全可以理解的。

从榜单上的类型看，系统工具只有两款，当然并不是说大家对于系统支持不重视，事实上榜首就是系统工具。系统工具出现很早，现在发展得非常成熟，已经过了百家争鸣的时期。就像QQ一枝独秀一样，虽然还有UC等存在，但其地位早已稳固。Say同学很早就说过，有名的事物要更加有名很容易，没名气的要挣出名气需要千倍的努力。即便像MSN有微软支持，要对付QQ也非常吃力。对不起，我跑题了，写榜评却在谈论QQ，而它早已被放入了名人堂。

榜单上最显眼的并不是Windows优化大师，虽然它的名字既有中文又有英文是那么的突出，虽然它高高在上位于榜首，虽然它后面还带个圈表示它在那里已呆了不短的时间，虽然它是唯一一个票数到4位的……笔者却认为最显眼的却是“金山”两字。难道我是财迷，一眼看上去只看到“金山”两字？非也，且看榜单上金山毒霸、金山游侠、金山快译、金山词霸、金山影霸（此处按榜单顺序排列），完全就是金山家族开会嘛。虽然我承认金山公司的系列软件都非常实用也非常好，当年金山快译和金山词霸在翻译软件热潮中，当真是脱颖而出，现在该类其他软件大多销声匿迹，只有金山依旧“笑傲江湖”。金山游侠和当年的FPE都是修改游戏的圣手，可惜游侠依旧，FPE却失踪多时。其实个人感觉这两款软件的功能都差不多，但在榜单上却是天壤之别，难以理解。对于金山影霸，虽然作为软件编辑对其还是有些了解，但一来版本号只是2003，在WinDVD、PowerDVD虽然都有大更新却无一上榜的情况下，影霸能位列第12，难以理解。而个人认为金山词霸比金山快译更为实用，毕竟由于技术上的原因，快译要实现的段落翻译现在效果并不很好；而稍有英语基础的人都可在词霸的帮助下读懂英文句子，榜单上快译却以72票的差距领先，难以理解。

最后想提出一些可替代榜单的软件。微软拼音输入法和紫光使用起来几乎一样；趋势的PC-Cillin在重回大陆打开市场，MSN应该比UC还要通行一些吧？特别是需要国际联系的用户；金山影霸确实有不少好设定，不过还可考虑一下WinDVD和PowerDVD；虚拟光驱虽然功能强，但Daemon Tools的小巧和Alcohol 120%应该不差吧。3721中文网址虽然方便，但Google时代可不用它来占内存了。当然，还是那句话——没有最好，只有最适合。P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1055	○	鲁锦
金山毒霸	2006	2	977	○	金山公司
金山游侠	V	3	962	○	金山公司
WinRAR	3.51	4	915	○	Eugene Roshal
瑞星杀毒软件	2006	5	880	↑	北京瑞星公司
网际快车	1.71	6	852	↑	JetCar软件工作室
Windows Media Player	10.0.3802	7	800	↑	Microsoft
紫光拼音输入法	4.0ml测试版	8	749	↓	清华紫光软件股份有限公司
金山快译	2006	9	695	↓	金山公司
金山词霸	2006	10	623	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	7.25	11	562	↓	蔡旋
金山影霸	2003	12	557	↑	金山公司
3721中文网址	2.81Build806	13	473	↑	国风因特软件有限公司
天网防火墙	2.7.6.1005Build 1026	14	414	↑	众达天网技术有限公司
Real Player	10.5中文版	15	327	↑	RealNetworks
虚拟光驱	7.12	16	252	↓	东石软件公司
Media Player Classic	6.4.8.6	17	194	↓	Guliverkli
新浪UC	2005 II 正式版	18	189	↑	北京讯通佳网网络技术有限公司
变速齿轮	0.443	19	163	○	王荣
江民杀毒软件	2006	20	158	↓	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2005年12月22日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.71简体中文版	3 051 420
2	RealONE Player 2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	2 410 622
3	WinRAR 3.51官方简体中文版	2 161 994
4	腾讯QQ 2005正式版	1 890 147
5	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	1 614 073
6	豪杰超级解霸3000英雄版	1 472 033
7	极品五笔输入法6.4简体中文版	1 240 691
8	影音传送带（Net Transport）2.01简体中文版	1 151 400
9	ET－网络视频电话4.20_Build 0884简体中文版	1 110 239
10	Winamp5.5.12 Pro简体汉化增强版	1 108 120

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN